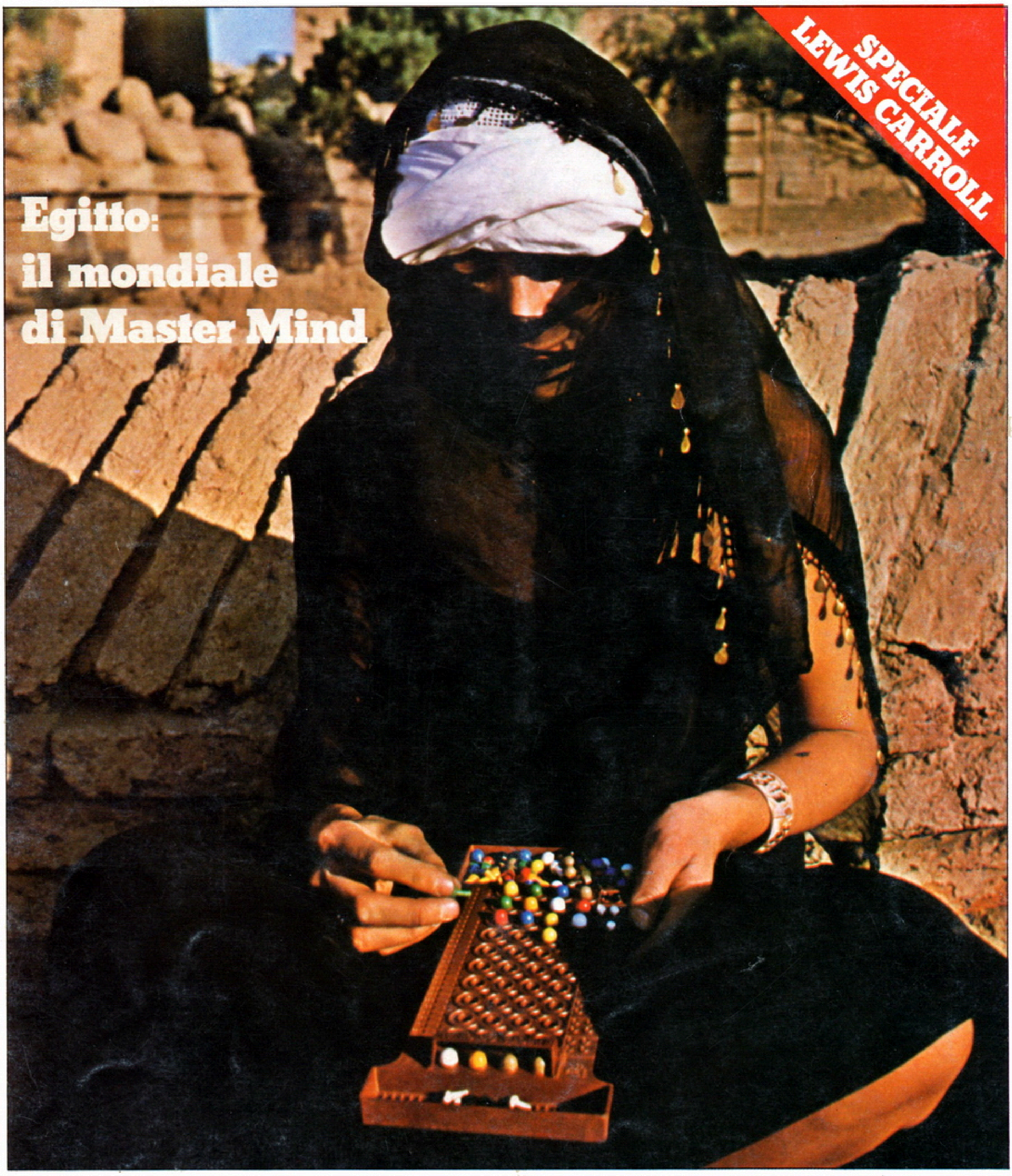


PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 12 - Dicembre 1981 - L. 2500



SPECIALE LEWIS CARROLL

Egitto: il mondiale di Master Mind

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%







L'Editrice Giochi

augura buone feste
e tante allegre serate
coi suoi giochi di successo



eg

PERGIOCO
Anno II n. 12 - Dicembre 1981 - L. 2500
Rivista di giochi "intelligenti"

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Direzione Amministrazione, Abbonamenti:
Pergioco s.r.l
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni
Comitato di Redazione:
Roberto Casalini
Alberto Da Pra
Marco Donadoni
Sergio Masini
Aldo spinelli
Marvin Allen Wolfthal
Franco Di Stefano
Collaboratori:
Marco Annatelli
Gaetano Anderloni
Maurizio Casati
Alex Giordana
Alberto Marcedone
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Gabriele Paludi
Francesco Pellegrini
Raffaele Rinaldi
Giuseppe Aldo Rossi
Carlo Eugenio Santelia
Luigi Villa
Paolo Zandonella Necca
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica:
Studio Rime
Segreteria di Redazione:
Silvana Brusini
Abbonamento annuo: (12 numeri):
L. 25.000
Arretrati: L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione: SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" s.r.l. Via Zuretti, 25 20125 - MI
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/8/80
***Tipi e veline:** due CR*
Via Po, 34 Cormano - MI
***Stampa:** GEMM Grafica*
Novate Milanese
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano
Pubblicità inferiore al 70£

SOMMARIO

DA GIOCARE





Omaggio a Carroll

Scrivemmo un anno fa su queste pagine che non ci era mai capitato di augurare buone feste a così tante persone contemporaneamente. Lo ripetiamo quest'anno, in presenza di un numero di amici e di amiche ancor maggiore. Buon Natale e buon anno a tutti.
Come a novembre, anche questo Pergioco esce con sedici pagine (bianche) in più. Molte di esse sono dedicate a Lewis Carroll, l'eclettico reverendo Charles Lutwidge Dodgson. Ricorrono in queste settimane i centocinquanta anni della sua nascita, ed anche se è più noto come il "padre" di Alice, la bimba del Paese delle Meraviglie, la sua produzione nei settori del gioco, del paradosso, del ***nonsense****, della logica, persino della matematica, è tale e tanta da farne un punto di riferimento di indiscussa "genialità" per chi crede (e crediamo che gli amanti del gioco siano tra questi) nella liberazione della mente e della fantasia, nella creatività, nella "folle" ricerca intellettuale. Non "celebriamo" Carroll; lo festeggiamo e, per certi aspetti forse meno noti, lo presentiamo. Dal prossimo mese inizieremo anche la pubblicazione di suoi scritti strettamente legati al gioco del tutto inediti in Italia. L'obiettivo (ambizioso?) è duplice: ricreare e ri-creare.*
Presentiamo anche — è un obbligo in questo periodo dell'anno — una selezione di consigli e indicazioni per gli acquisti natalizi. Le novità del 1981, come è noto, sono state quantitativamente poco numerose. In alcuni casi, tuttavia, la qualità è stata buona o eccellente. Questa relativa scarsità di nuovi giochi ha anche frenato, dopo l'estate, l'invio di novità da "collaudare" ai numerosissimi Gruppi Test formatisi in tutta Italia. Talune novità presentate nei giorni scorsi (pensiamo ad esempio ad una nuova linea di boardgames ai quali già accenniamo in questo numero) e soprattutto l'appuntamento del Salone internazionale di fine gennaio, dovrebbero tuttavia consentire un sollecito recupero negli invii, dando così a ***tutti*** *i Gruppi iscritti (e sono oltre seicento) la possibilità di cimentarsi con almeno un nuovo gioco e con i nostri questionari.*

G. M.

L'elevatissima richiesta di numeri arretrati e la temporanea mancanza di disponibilità di copie relativamente ad alcuni mesi ha creato ritardi di qualche giorno nella evasione di talune richieste (solitamente l'invio avviene a mezzo raccomandata entro 48 ore dall'arrivo dell'ordine). L'Amministrazione di Pergioco si scusa per questo limitato numero di ritardi e conferma a tutti i lettori interessati la disponibilità di tutti i numeri di Pergioco finora usciti.



LA POSTA

Piolo nero

Caro Pergioco,
avendo letto nel numero di ottobre che nel prossimo darete conto della finale del campionato italiano di Master Mind di Chianciano, credo sia utile far sapere alle migliaia di appassionati del gioco dell'anno che tale campionato, grazie ai maneggi dell'Invicta, non è poi una cosa così seria come qualcuno potrebbe pensare. Mi riferisco alla selezione regionale di Bologna, cominciata male e finita come peggio non poteva.
I fatti: il 31 maggio si svolgeva la selezione. Tra i 39 concorrenti presenti prevaleva il sottoscritto sul campione d'Italia 1980 Francesco Pellegrini e su Piero Zama. Oltre un mese dopo, l'Invicta "scopriva" che un errore del computer aveva impedito che a 27 concorrenti pervenisse l'invito. Sicché decideva di annullare la gara e di non prendere in considerazione le mie proteste. La nuova selezione, per la quale era lecito aspettarsi la presenza di almeno 66 concorrenti, era fissata per il 13 settembre.
Quel giorno, però, accaddero tre fatti significativi: la gara non potè essere effettuata perchè non erano pervenuti i Master Mind necessari per giocare; i presenti erano soltanto 21; si scopriva che la vera ragione della ripetizione era soltanto una vecchia ruggine tra l'amico Pellegrini e l'Invicta, tale da far sì che uno dei rappresentanti della ditta, il 31 maggio, a fine gara comunicasse a Pellegrini, ben sapendo di non dire affatto la verità, cioè inventando di sana pianta, che il concorrente giunto quarto aveva presentato reclamo contro di lui, in quanto concorrente non di Bologna ma di Venezia. Stando così le cose, sarebbe stato lecito attendersi la definitiva convalida della selezione del 31 maggio e in tal senso presentavo un esposto-reclamo all'Invicta. Niente da fare. Con la pervicacia di chi sa di essere in torto, l'Invicta decideva di ripetere la gara la domenica successiva. Naturalmente, io mi sono rifiutato di parteciparvi. Risultato: 16 concorrenti presenti. I primi tre di costoro sono stati ammessi alla finale di Chianciano, Pellegrini vi ha partecipato in quanto vincitore di un altra sezione, lo stesso dicasi per Zama. L'unico che non vi è stato ammesso sono stato io, vero vincitore della selezione di Bologna, per aver regolarmente battuto 38 concorrenti tra i quali il campione d'Italia uscente. Un bell'applauso all'invicta

Franco Coppola,
Roma

Abbiamo "girato" le osservazioni di Franco Coppola al Centro Italiano Master Mind.
Ecco le "Controdeduzioni".

Al signor Coppola, il Centro Italiano Master Mind deve dare atto di essere sfortunato e delle scuse: sfortunato perchè dopo averci provato senza riuscirvi (selezione Lazio, Torneo Giraffa) è risultato poi vincitore dell'unica competizione invalidata: le scuse perché per ben due volte il disagio affrontato per trasferirsi da Roma a Bologna è stato vanificato da mancanze organizzative CIMM.
Detto e fatto questo preferiamo glissare sui toni e sui temi della lettera anche perché non avendo nulla da nascondere il CIMM ha dato spazio al "Caso Coppola" sul numero scorso de "L'Eco del Master Mind". Ci preme solo chiarire che l'unica occasione in cui si è parlato di un possibile reclamo "Anti-Pellegrini" è stato nel corso di un servizio apparso su Repubblica siglato F. C.. quotidiano di cui il signor Franco Coppola è redattore.

Posta amara

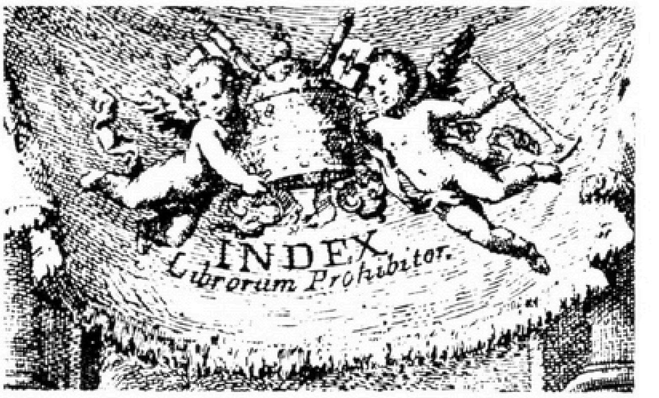
Cara Redazione,
francamente non so proprio cosa dirvi per la mia esclusione immeritata dai campionati italiani di Scarabeo, perché non saprei come distribuire la colpa. A me, perché arrivato in ritardo dalle vacanze i primi giorni di settembre ho avuto solo una settimana di tempo per trovare tutte le possibili soluzioni e ho spedito la lettera il giorno 9 settembre. Alle Poste, che si saranno dimenticate la mia lettera in fondo a qualche sacco. A voi perché, essendo state pubblicate le soluzioni solo a ottobre, non avreste avuto difficoltà ad accettare le soluzioni come buone. Mi spiace davvero enormemente. Scusatemi per lo sfogo, ma non potevo stare zitto e ho scritto queste due righe anche sapendo che verranno cestinate.

Alberto Zanchetta — Torino.

Alberto Zanchetta era giunto, nella selezione nazionale, tra i primi trentadue. Avrebbe avuto quindi diritto di accedere alla finale milanese ma purtroppo le sue ultime risposte (relative ad agosto) ci erano giunte dopo il termine massimo del 10 settembre, data del timbro postale. Alberto dichiara di aver effettuato l'invio il 9, ed in effetti questa è la data che compare sul foglio delle soluzioni. Ma il timbro postale, ripetuto per tre volte sulla busta, indica una partenza da Torino il 17 settembre (la lettera è poi stata consegnata dalle poste in redazione il 28). Non siamo di natura fiscali, e ci spiace molto per Alberto, bravissimo giocatore di Scarabeo. Per evitare simili inconvenienti suggeriamo ancora una volta l'invio per raccomandata, soprattutto se si spedisce all'ultimo o al penultimo giorno.

GIOCO DELL'ANNO

Anche quest'anno proponiamo ai lettori un piccolo referendum per determinare, come già avviene in numerosi altri Paesi europei, il "Gioco dell'Anno".
Inviateci, con il tagliando pubblicato in basso a sinistra, la vostra opinione: quale gioco vi ha più interessato e divertito nell'anno che volge al termine?
Il termine ultimo per l'invio delle risposte è il 31 dicembre (data del timbro postale).



GIOCO
PERGIOCO
1981
DELL'ANNO

De Bono e il gioco delle L

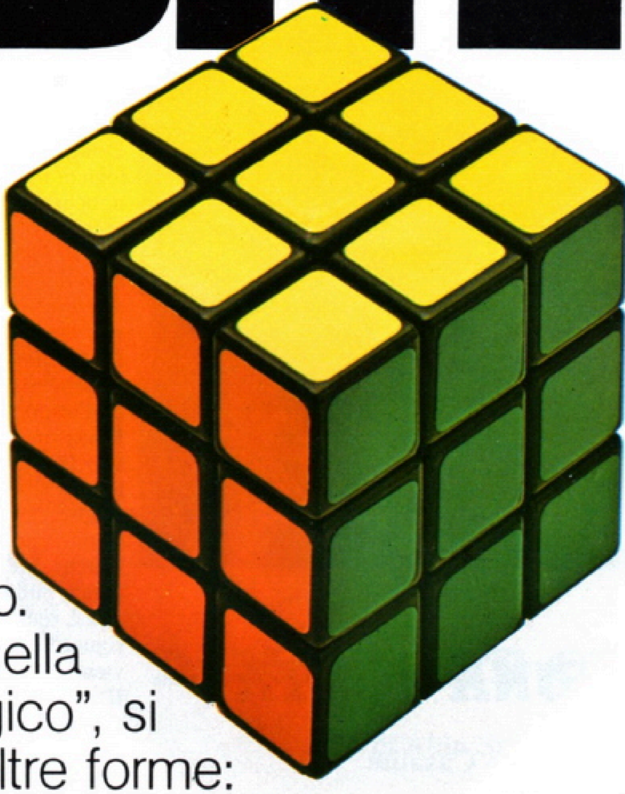
Boardgame: io ti spio tu mi spii

Acrostici & co. di Giuseppe Aldo Rossi

Scacchi: computer in gara a Milano

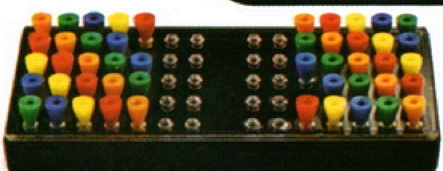
Nel prossimo Pergioco

CUBITE.

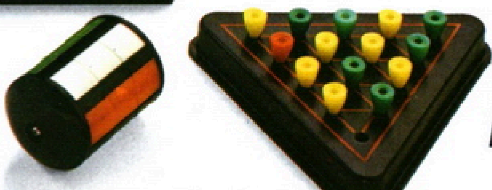


Febbre altamente contagiosa. Colpisce prevalentemente le persone intelligenti con predisposizione al gioco. È benigna. Oltre a quella detta “del Cubo Magico”, si conoscono oggi altre forme: cilindrica (“malattia del Genius”), piatta (“morbo del Brain Trainer”), triangolare (“mania dell'I.Q. Test”), esagonale (“febbre del Focus”).





Gli Intelligenti.



Un'esclusiva Mondadori Giochi.

mondadori giochi ®

L'originale Cubo Magico è venduto da Mondadori Giochi
Cubo Magico, Genius, Brain Trainer, I.Q. Test, Focus sono marchi registrati della Mondadori Giochi.

LEWIS C
SCIENZA, LE
GIO

Timido, meticoloso,
ipocondriaco, gentile, mit
reverendo Charles



C'ERA UNA VOLTA

di Roberto Casalini

"D'aspetto era gradevole e asimmetrico: due cose che possono aver contribuito al suo interesse per i riflessi speculari. Aveva una spalla più alta dell'altra, un sorriso un pochino fuori squadra, e gli occhi non esattamente alla stessa altezza. Era sottile, non alto, di portamento eretto, rigido, e camminava in modo singolare, a scossoni. Non ci sentiva da un orecchio e balbettava tanto che gli tremava il labbro superiore. Benché ordinato diacono (dal vescovo Wilberforce), predicava di rado per via del suo difetto di pronuncia, e non passò mai ai successivi ordini sacri. Non ci sono dubbi sulla profondità e sulla sincerità del suo anglicanesimo. Era ortodosso in tutto tranne che nella sua incapacità di credere alla dannazione eterna.
In politica era conservatore; i lords e le ladies gli incutevano un rispetto profondo, e propendeva per un certo snobismo verso gli inferiori. Avversava energicamente l'irriverenza e i doppi sensi sulla scena, e uno dei suoi progetti mai portati a termine era una bowdlerizzazione di Bowdler (autore di un'edizione espurgata di Shakespeare, ndr), ovvero un'edizione di Shakespeare adatta per le signorine, per la quale aveva intenzione di escludere certi passi che persino Bowdler aveva trovato innocui. Era talmente timido che poteva prender parte per ore a una riunione sociale senza dare il minimo contributo alla conversazione, ma la sua timidezza e il balbettio "svanivano dolcemente e improvvisamente" quando si trovava a tu per tu con una bambina. Era uno scapolo meticoloso, compassato, pignolo, ipocondriaco, gentile, mite, ed ebbe una vita priva di sesso, priva di avvenimenti, e felice."
L'autore di questo ritratto, degno per vivacità e acume di un grande narratore, è Martin Gardner, americano, pontefice massimo da oltre un ventennio dei giochi matematici. Il personaggio descritto è il reverendo Charles Lutwidge Dodgson, matematico e logico, insegnante a Oxford nonché autore di alcuni libri specialistici *(Note ai primi due libri di Euclide,* 1860; *Il quinto libro di Euclide trattato algebricamente,* 1868; *Euclide i suoi moderni rivali,* 1879; *Logica simbolica,* 1894*)* ormai pressoché dimenticati.
Sull'importanza scientifica di Dodgson, il giudizio di Gardner è netto: "Le sue lezioni erano prive di spirito e noiose. Non diede contributi significanti alla matematica, benché due dei suoi paradossi logici, pubblicati sulla rivista *Mind*, tocchino ardui problemi riguardanti quella che oggi viene chiamata metalogica."
Il reverendo Dodgson, questo tranquillo, mite e scialbo studioso minore, era però anche un'altra persona, abbastanza divergente dalla prima, anche se alcuni tratti comuni, marcati, rimangono in entrambi (per dirne uno: la pignoleria, l'amore per il particolare, per le cose minuscole, il culto, si direbbe oggi, dell'effimero). E questa seconda persona ci è stata tramandata molto più e con molta maggior fortuna che non quella di Dodgson: si tratta aue stata tramandata molto più e con molta maggior fortuna che non quella la di Dodgson: si tratta di Lewis Carroll, l'autore dei due libri di Alice, diventato nei nostri anni oggetto di un culto, da parte di scienziati, matematici e semplici appassionati, che va costantemente crescendo.
Quanto è noioso e conformista il primo, altrettanto è eccentrico il secondo. Ridiamo la parola a Martin Gardner: "Da bambino si dilettava di giochi con le marionette e di giochi di destrezza, e per tutta la vita gli piacque fare della prestidigitazione, specialmente a beneficio dei piccoli. Amava fare un topo col fazzoletto per farselo quindi saltar via misteriosamente dalla mano. Insegnava ai bambini a

Lewis Carroll amava ritrarre fotograficamente le sue "piccole amiche".



[cono]sceva il padre di Alice

[C]ARROLL [LE]TTERATURA [GIO]CO

[co]mpassato, pignolo, [...] alla scoperta del geniale [Charles L]utwidge Dodgson

In queste pagine sono riprodotte alcune di queste immagini.



costruire barchette di carta e pistole di carta che facevano rumore agitate in aria. Si appassionò alla fotografia quando quest'arte era ancora agli inizi, specializzandosi in ritratti in cui dette prova di notevole abilità e buon gusto. Gli piacevano tutti i giochi, specialmente gli scacchi, il croquet, lo sbaraglino (il backgammon, ndr) e il biliardo. Inventò moltissimi rompicapo, giochi, alfabeti cifrati matematici e linguistici, nonché un sistema per imparare i numeri a memoria (nel suo diario dice di essersi servito del proprio sistema mnemonico per imparare a memoria settantun decimali del pi greco). Era un appassionato dell'opera e del teatro in un'epoca in cui le gerarchie ecclesiastiche li guardavano severamente."
Ma è soprattutto la sua attrazione per le bambine che costringe Dodgson a "varcare lo specchio" e a tramutarsi nello spigliato Carroll dalla fantasia sfrenata e dalle mille risorse. Questa amicizia per le bambine — "amo i bambini (eccetto i maschi)", lasciò scritto — è uno dei dati che rendono possibile l'esistenza di Carroll, e soprattutto la sua produzione letteraria, destinata in modo esplicito a un pubblico infantile, e ancor più precisamente alle sue amiche-bambine, di cui Carroll aveva conoscenza personale e diretta, e non mediata come invece accade nel rapporto tra l'autore ed il lettore.
Su questo suo tratto saliente si è scatenata, soprattutto negli ultimi decenni, la psicanalisi, arrivando a stendere sul lettino dell'analista ogni riga delle sue fortunate opere; l'insistenza di Carroll sul cibo diventa, così, prova della sua "aggressione orale"; la rappresentazione delle Regine, nei due libri di Alice, come personaggi crudeli

♠



DALLA PARTE OPPOSTA

di Aldo Spinelli

'Quanto a citazioni non pertinenti e insulse,' rise Arthur, 'non c'è nessuno che ti batte!'. Ci sembra appropriato esordire con questa citazione in carattere con lo spirito di Lewis Carroll che fu indubbiamente un maestro del paradosso sia logico che linguistico.
Studioso di logica, egli riesce a giocare con le parole in un modo così semplice ed elegante da insinuarci il dubbio che tutti i suoi scritti prima che immagini di fatti, seppur fantasiosi, siano soprattutto parole improvvisate, come lui stesso dice "esemplari di quel fenomeno irrimediabilmente illogico di *effetto senza causa*!" Forse invece un'altra logica, una logica *dalla parte opposta,* fa muovere i personaggi da lui inventati e che appartengono ad un mondo di 'fantasia possibile' a volte tanto simile a quello che la scienza odierna ci propone come reale.
Quando ad esempio ironizza sul latte probabilmente imbevibile di una mucca che vive 'al di là dello specchio' e con questo anticipa quelli che la moderna chimica organica definisce 'stereoisomeri' cioè molecole dello stesso composto ma con struttura speculare. Questa differenza è sufficiente a rendere assimilabile o meno ad esempio uno zucchero... giusto una delle componenti del latte. E non è tutto. Data l'asimmetricità di alcune particelle elementari, il 'Latte dello Specchio' sarebbe addirittura composto della cosiddetta 'antimateria'.
Altri esempi di inconscia anticipazione, apparentemente illogica, li troviamo in 'Sylvie e Bruno': una volpe tanto affamata da divorare se stessa che ci fa venire alla mente l'ingordigia gravitazionale di un buco nero. E poi la sensazionale scoperta che 'se i proiettili fossero scagliati intorno al mondo nella direzione opposta, colpirebbero il nemico nella schiena' tanto simile all'esempio einsteniano sulla curvatura dello spazio per cui

♣

VIVI LA TV DUE VOLTE CON I
VIDEOGIOCHI PROGRAMMATI ATARI
(sono 1500, i più fantastici del mondo)



Olimpiadi in famiglia **Scacco matto al computer** **Avventure in casa**

Atari ti dà nella sua Scatola Magica il Computer System, la cassetta-gioco campione, due coppie di comandi e un completo libretto istruzioni. E ti fa scegliere fra 42 cassette diverse (cioè 350 giochi-base con 2000 varianti possibili) cui seguiranno ogni mese le cassette novità.

In ogni cassetta sono memorizzati i programmi dei giochi. Il computer, che puoi collegare con grande facilità al tuo televisore, serve da tramite per animare i videogiochi Atari sul piccolo schermo.

Inserisci nel computer la cassetta del gioco che hai voglia di fare e *goditi a casa tua, quando vuoi e con chi vuoi,* le sfide esaltanti degli sport che preferisci, delle avventure più emozionanti, dei giochi d'azzardo o d'intelligenza più difficili. Se vuoi giocare da solo puoi farlo ma contro l'avversario più agguerrito: il computer.

Atari ti dà tutto: colori fantastici, effetti sonori realistici, lettura costante del punteggio sullo schermo. Perchè Atari è elettronica d'avanguardia messa al servizio del tempo libero tuo, della tua famiglia e dei tuoi amici.



INTERNORD

ACCERCHIAMENTO - AMICO COMPUTER - BACKGAMMON - BASEBALL - BASKET - BATTAGLIA AEREO NAVALE - BLACK JACK - BOMBARDIERE - BOWLING - CACCIA AL TESORO - CASINÒ - CIRCO ATARI - COMBATTIMENTO - CORSA INFERNALE - GIOCARE CON I NUMERI - GUERRA STELLARE - GUIDARE NELLA NOTTE - GOLF - IL DECIFRATORE - INDIANAPOLIS - INVASIONE DALLO SPAZIO - I 3 DRAGHI - LE MACCHINETTE MANGIASOLDI - MEMORIA VISIVA - MENTE DIABOLICA - MINI GOLF - NAVE SPAZIALE - OLIMPIADI - PARACADUTISTI FOLLI - PILOTA IMBATTIBILE - PISTOLEROS - PUNTO E CROCE - RUGBY - SCACCHI - SCOPRIPAROLE - SGRETOLAMURO - SUPERMAN - L'UOMO PROIETTILE -



concessionaria per l'Italia

MELCHIONI

RICHIEDETE IL CATALOGO ATARI AL VOSTRO RIVENDITORE DI ELETTRODOMESTICI O DI GIOCATTOLI.

E LE 4 GRANDI NOVITÀ:

DAMA
GIOCO DEL CALCIO
GUARDIE E LADRI
GIMKANA

ATARI®

A Warner Communications Company

♣

con un cannocchiale eccezionalmente potente ci si potrebbe osservare la nuca.
Inoltre, come fa notare John Maynard Smith (Scientist speculates, Basic Books, 1962) vi è una certa analogia tra i cosiddetti 'Doublets' ed il processo per cui una specie si evolve in un'altra.
Se si considera la molecola del DNA come una 'parola' allora le mutazioni che portano alle modificazioni del codice genetico avvengono con gli stessi procedimenti del gioco carrolliano.
Quella di Lewis Carroll non è comunque fantascienza (epica come in J. Verne o utopistica come in H. G. Wells): è soltanto un serio gioco letterario sulla possibilità dell'assurdo.
Anticipa infatti la famosa macchina del tempo di Wells con la descrizione di un orologio 'ultrista' dalle straordinarie capacità: 'ha la peculiare caratteristica che, invece di andare col tempo, è il tempo che va con lui'.
Tuttavia gli è più congeniale dimostrare quanto un orologio fermo sia più utile di un altro che ritarda di un solo minuto al giorno. Il primo segnerà l'ora giusta due volte al giorno mentre il secondo sarà esatto solamente un istante ogni settecentoventi giorni, cioé circa ogni due anni.
Si potrebbe continuare a lungo questo elenco di approssimative citazioni carrolliane oppure cercarne un recondito significato psicologico, psicanalitico, linguistico, sociologico, politico, ecc. come altri hanno fatto (v. bibliografia).
Siamo invece dell'opinione di Derek Hudson quando sottolinea che "Lewis Carroll aveva mandato Alice giù per la tana del coniglio più per la gioia immediata di tre bimbe vittoriane che per la soddisfazione di future generazioni di freudiani" e preferiamo quindi ricordare questo equilibrista e prestigiatore della parola come un grande inventore di giochi e, se il gioco è il punto limite tra l'inutile e l'utile, dobbiamo ancor più rendergli merito per quelle sue *grandissime* piccole invenzioni tra le quali figurano la carta stradale pieghevole, la carta gommata da entrambe le parti, la stampa del titolo sul dorso dei libri, la scacchiera a pioli da usarsi in treno, il 'nittografo': uno strumento per scrivere al buio... e tutto questo "perché la natura umana è fatta in modo che tutto ciò che scriviamo seriamente viene preso per scherzo, e tutto ciò che intendiamo per gioco, è preso seriamente!".
Non a caso questo timido genio scrisse un intero poema 'La caccia allo Snark' a partire dall'ultimo verso venutogli alla mente all'improvviso. E nella canzone del Cavaliere Bianco di 'Attraverso lo Specchio' ci dà quello che potrebbe essere il suo motto e la sintesi della sua eclettica produzione: 'comprimere pazzamente un piede destro in una scarpa sinistra'.
Come chiusura, e sempre nel suo humour paradossale, vorrei ricordare un'altra frase di Lewis Carroll (insegnante per quasi trent'anni al Christ Church College di Oxford) che ci potrà ricollegare ad Edward De Bono un altro autore che conseguì la sua prima laurea nello stesso collegio e che incontreremo presto su Pergioco: 'in genere è meglio *principiare dal principio*. Per *alcune cose*, naturalmente, è meglio cominciare dalla parte opposta'.



disegno di John Tenniel per "Alice nel paese delle meraviglie".

♠

e detestabili, e viceversa dei Re come amabili e spiritosi, dimostrano rapporti difficili dell'autore con la propria madre e tracce evidenti di un complesso di Edipo irrisolto, per cui le "amichette", e Alice in particolare, diventano immagini materne, sostitutive della vera madre. Con esempi di tal fatta si potrebbe proseguire a lungo, ma non crediamo che ne valga la pena. Spia di eccentricità, forse, questi rapporti di Carroll con le bambine vengono vissuti dall'autore come rapporti pienamente innocenti — indizio, al massimo, di una regressione infantile — e, per quanto è dato sapere, non ci fu da parte sua alcuna trasgressione al rigido codice morale e comportamentale vittoriano. Comunque, ciò che a noi interessa della vicenda è che ne sia scaturito un affascinante armamentario narrativo e ludico.

La vita. Charles Lutwidge Dodgson nasce a Daresbury, presso Manchester, nel 1832 (il 27 gennaio del prossimo anno cade il 150° anniversario della nascita).

E' il terzogenito di un pastore protestante, e la sua educazione, fino all'età di dodici anni, avviene entro la cerchia della famiglia. Dal 1844 al '51, studia alla Richmond Grammar School e alla public schooll di Rugby, una delle più celebri del regno.

Nel 1851, diciannovenne, si iscrive a Oxford, al Christ Church College: è il luogo in cui trascorrerà tutta la vita.

Tre anni dopo prende il diploma, e nel 1861 viene ordinato diacono. Tra questi due estremi, una sola data importante: il 1856, anno in cui il direttore della rivista "Comic Times" gli sceglie lo pseudonimo di Lewis Carroll, e anno in cui incontra per la prima volta la piccola Alice Liddell, figlia del decano del suo college.
La vita di Dodgson-Carroll, per quanto concerne gli avvenimenti esteriori, è concentrata tutta su quelle date: dopo, in vece sua parleranno i libri, che saranno la sua vera vita.
La narrazione di Alice è del 1862, la pubblicazione in volume presso l'editore McMillan del 1865: trent'anni di vita — e di fama — dello pseudonimo prima che, nel 1897, Dodgson prenda la decisione di respingere al mittente tutte le lettere indirizzate a "Lewis Carroll, Christ Church", con la stampigliatura: "sconosciuto".
Di esteriore accade poco: nel 1881 Dodgson decide di rinunciare all' insegnamento, e fino al 1890 ricopre l'incarico di responsabile del club dei professori. Le uniche date che rimangono sono relative alla pubblicazione di libri, articoli, pamphlets.
Nel 1898, all'età di sessantasei anni, Dodgson-Carroll muore in seguito a un banale raffreddore che si è trasformato in bronchite.
Tutto qui, ha ragione Gardner: "una vita priva di avvenimenti, e felice". E allora come mai quello pseudonimo, quella dicotomia? Chi è Carroll, e chi è Dodgson? Quali rapporti intercorrono tra i due?
Certo, Carroll è qualcosa di più di uno pseudonimo per Dodgson, ma è anche qualcosa di meno di un "doppio", di un altro sé, insomma.
Intanto, i ponti tra le due "dimensioni" sono tutt'altro che rotti: così come il professore, il cattedratico, porta la scienza in gita nel nonsense, altrettanto l'autore contamina l'assurdo dei suoi racconti con rimandi ai suoi interessi scientifici.
C'è poi un altro tratto comune sia all'autorevole Dodgson che al bizzarro Carroll: una sorta di pignoleria quasi maniacale, rivolta anche (e soprattutto) ai dettagli. Nella veste di Lewis Carroll, è un inventore maniaco di piccole cose: dalla semplificazione dei vaglia al catalogatore per la corrispondenza, dal "piano per sedere a tavola" al progetto per la sistemazione delle vetture davanti ai teatri.
Come Dodgson, nel decennato in cui regge il club dei professori, si concentra su problemi quali la temperatura della cantina per i vini in deposito e di pronto consumo, il rifornimento di madera, il noleggio di caraffe da liquore,

la vendita di marmellata d'arancia, l'illuminazione delle sale di lettura, e via discorrendo, con la stessa precisione con cui si sarebbe dedicato ai suoi prediletti paradossi logici o ad ardui problemi scientifici.
Insomma, per dirla con Nico Orengo: "Il signor Carroll e il professor Dodgson non sono due persone in una, come il dottor Jekyll e mister Hyde. Sono una persona sola: la matematica e i giochi di logica piacciono a uno come all'altro, e così fotografare e prendere il tè con le bambine. Solo che vivono nell'Inghilterra della regina Vittoria, e l'Inghilterra della regina Vittoria è un posto dove bisogna stare molto attenti a non comportarsi in modo bizzarro, se no la buona società alza il naso e proclama che il professor Dodgson è proprio un eccentrico." Ma il professor Dodgson, conclude Orengo, eccentrico non è né tiene ad esserlo, così attribuisce al fittizio Carroll le proprie esuberanze.
E' vero in parte, ma c'è anche qualcosa di più: la società vittoriana, con la sua bacchettoneria e il suo moralismo soffocante, produce in molti un'intima ribellione. Per Stevenson, per esempio, la rivolta consiste nell'andare a vivere nei mari del sud; per Dodgson-Carroll la rivolta, o meglio ancora l'estraneità vittoriana consiste nell'accettarne scrupolosamante le regole, tirandosi però in disparte quanto basta per costruirsi uno spazio proprio. E quello spazio, per Dodgson, sono le minuzie in cui gli è possibile applicarsi e primeggiare (mentre nelle decisioni che contano, per la vita del college, non ha gran voce in capitolo), sono le bambine con cui può essere l'individuo spigliato e divertente che non è in società. E' questa la vita di Dodgson: nella sua apparente non-vita, che è in realtà segno — appunto — di estraneità.
Alice dal paese delle meraviglie allo specchio. Ai due libri di Alice è capitata una sorte diversa a quella degli altri libri per l'infanzia, e opposta a quella di molti capolavori della letteratura: mentre gran parte di questi ultimi (l'esempio più probante è costituito dai *Viaggi di Gulliver*) sono stati declassati a libri per l'infanzia, in modo da esorcizzarne la metafora riducendola a "fiabesco", per Alice è avvenuto che, da opera espressamente concepita per l'infanzia, essa sia oggi letta e goduta per lo più da adulti.
La ragione è semplice: le vicende di Alice e il nonsense che informa le opere di Carroll sono un prodotto tutt'altro che istintivo, "ingenuo", ma contengono sempre più una fitta trama di rimandi e allusioni che, a un secolo di distanza, hanno bisogno di essere decifrati. Inoltre, i matematici e gli scienziati scoprono sempre più, nei due romanzi, accenni e intuizioni —siano essi consapevoli o meno — ai problemi di cui si occupa la scienza.
Proviamo a fare qualche esempio, giovandoci dell'autorità di Gardner e della sua monumentale "Annotated Alice": la scena iniziale di *Alice nel paese delle meraviglie*, in cui la nostra eroina precipita nella tana del coniglio, rimanda all'interrogativo "che cosa accadrebbe a chi cadesse in un buco attraversante il centro della terra", interrogativo piuttosto in auge presso gli uomini di scienza del priodo. Su questa problematica Carroll torna anche in un romanzo posteriore, *Sylvie e Bruno*, facendo inventare da uno dei personaggi un metodo per far viaggiare i treni servendosi, come unica fonte di energia, della forza di gravità.



Certe definizioni, poi, appaiono agli scienziati descrizioni di branche dell'attività scientifica: per Gardner, il "sorriso senza gatto" (nel celeberrimo episodio del gatto del Cheshire) è un'eccellente definizione della matematica pura; e l'astronomo Arthur Stanley Eddington paragona, in un suo libro, "la struttura sintatticamente astratta della poesia *Jabberwocky* (in *Attraverso lo specchio*, ndr) a quella moderna branca della matematica nota come teoria di gruppo".
Ma le storie di Alice, oltre che per matematici ed uomini di scienza, rappresentano una miniera inesauribile anche per gli appassionati di giochi, letteralmente disseminate come sono di giochi verbali, paradossi logici e matematici, riddles (sul celebre: "Che differenza c'è tra un corvo e una scrivania?", di cui Carroll non fornì mai la soluzione, si sono cimentati enigmisti di genio come Sam Loyd), poesie nonsense tuttora ineguagliate. e giochi veri e propri.
Il gioco anzi, in *Attraverso lo specchio*, diventa il motore stesso della vicenda: la struttura della narrazione è modellata su una partita di scacchi, di cui i capitoli sono altrettante mosse e i personaggi (compresa Alice) altrettante pedine. E' uno dei pochissimi casi, in letteratura, in cui ciò è avvenuto (gli altri due casi che ricordiamo sono *Il giuoco del Monopoly*, dello svizzero Giovanni Orelli, e *Rayuela o il gioco del mondo*, dell'argentino Julio Cortazar, basato su un gioco di percorso).
Il problema di scacchi su cui l'azione di *Attraverso lo specchio* è costruita è stato studiato anche sotto il profilo tecnico, ed è sostanzialmente corretto quanto a mosse, anche se tutt'altro che brillante come esempio di gioco. Ma si deve pensare che le mosse dei vari pezzi-personaggi dovevano trovare corrispondenza, nel libro, con il loro carattere.
Sebbene in maniera meno "egemonica" degli scacchi, anche altri giochi fanno capolino nelle vicende di Alice: le carte (che costituiscono, in pratica, la corte del paese delle meraviglie) e il croquet, che viene giocato dalle carte (un chiaro esempio del "nonsense" di Carroll: un gioco che gioca).
Più direttamente ci interessano però, nei due Alice, le caratteristiche del "nonsense" carrolliano. Che cosa sia il nonsense è difficile spiegare: è una forma di umorismo peculiarmente inglese, basata su una forte percezione dell'assurdo, per dirla schematicamente.
Quanto ai meccanismi che generano il nonsense, in Carroll assumono le forme più svariate: bisticci verbali (un esempio può essere "do cats eat bats? — do bats eat cats?", "i gatti mangiano i pipistrelli?

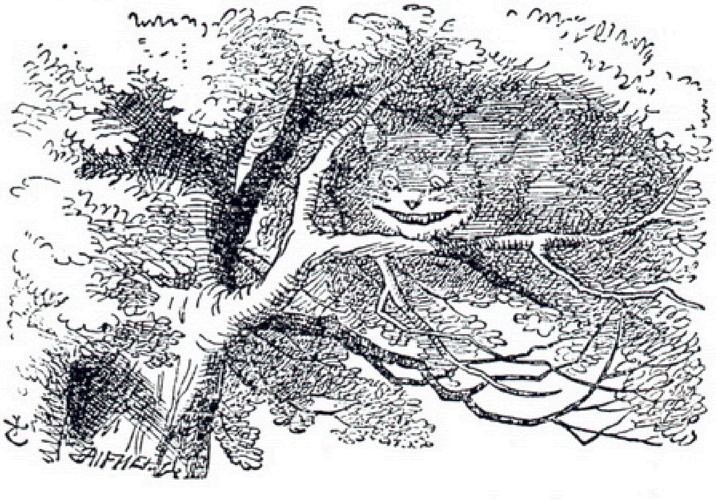


— i pipistrelli mangiano i gatti?") ; fisicizzazione di modi di dire (molti dei personaggi di Alice derivano da espressioni correnti dell'epoca, come "matto come un cappellaio","matto come una lepre marzolina","sorridere come un gatto del Cheshire") che, perso ormai il significato originario, ne acquistano uno nuovo divenendo i personaggi evocati; fisicizzazione, parimenti, di molte nursery rhymes (filastrocche infantili) e delle situazioni assurde che descrivono (episodi come il

processo al fante di cuori, l'incontro con Humpty-Dumpty, la battaglia tra il leone e l'unicorno, derivano appunto da tali filastrocche); deformazioni satiriche, basate unicamente sull'assonanza fonica, di note poesie per lo più a contenuto edificante (da una di queste poesie, una lugubre invettiva contro l'accidia, Carroll ricava effetti esilaranti, trasformando versi come: *"E' la voce del poltrone; lo sentii lamentarsi:/ 'Mi avete svegliato troppo presto, devo sonnecchiare un altro po'"* in: *"E' la voce dell'aragosta, l'ho*



sentita dichiarare:/ 'Mi hai tenuta troppo al forno, devo inzuccherarmi le chiome'); paradossi logici (così il gatto del Cheshire spiega ad Alice la propria pazzia:
"...Qui siamo tutti matti. Io sono matto. Tu sei matta."
"Come lo sai che sono matta?" disse Alice.
"Per forza," disse il gatto, "altrimenti non saresti venuta qui."
Ad Alice questa non parve una ragione sufficiente; tuttavia continuò: "E tu come fai a sapere che sei matto?"
"Tanto per incominciare," disse il Gatto, "i cani non sono matti. Fin qui sei d'accordo?"
"Credo di sì," disse Alice.
"Dunque," proseguì il Gatto, "tu sai che i cani quando sono arrabbiati ringhiano, e quando sono contenti agitano la coda. Invece io ringhio quando sono contento, e agito la coda quando sono arrabbiato. Perciò sono matto.")
Ma la punta più alta del "nonsense" Carroll la raggiunge quando libera il proprio eccezionale estro linguistico: si hanno allora risultati di un notevole virtuosismo grafico come il racconto del topo (che acquista la forma di una coda di topo), esempio tipico di poesia figurata, o addirittura esiti inarrivabili come la lingua inventata, con una straordinaria coercizione del vocabolario, in *Jabberwocky* (nella versione italiana di Masolino d'Amico suona così: *"Era brillosto; e gli alacridi tossi/ Succhiellavano scrabbi nel pantùle:/ Mèstili eran tutti i papparossi,/ E strombavan musando i tartarocchi..."*).
Da libro che fece felici, privo com'era di una morale edificante o strappalacrime, i bambini di un secolo fa, Alice si è oggi trasformato, per queste sue caratteristiche di nonsense, in opera venerata dagli adulti.
Carroll e i giochi. Ma Alice non è il luogo principale in cui si sfrena la passione di Carroll per i giochi.
Abbiamo appreso, da Gardner, che il professore-autore amava e praticava quasi tutti i giochi, e aggiungiamo che da una certa vena bizzarra e/o ludica non era esente neppure quando si occupava di scienza.
Leggiamo questo brano rivelatore, tratto dall'introduzione alla *Logica simbolica*: "Lo svago del cervello è una cosa di cui tutti abbiamo bisogno, per la nostra salute mentale; e senza dubbio potrete divertirvi in modo salutare, praticando giochi come gli scacchi, il backgammon ed il recente "Halma"."
Perché è rivelatore, il brano? Intanto, perché compare nella prefazione di un'opera seria, scritta dal professore e non dall'inventore di "nonsense". Inoltre, perché la premessa sull'importanza dei giochi lo porta a sviluppare un altro discorso: che la logica, una volta appresa, è un bel gioco, molto più soddisfacente degli altri.
Si creda o no a questa sua affermazione, resta il fatto che il metodo ludico come strumento indispensabile (e divertente) per l'insegnamento scientificio trovò in lui un convinto sostenitore: lo dimostrano libri come *Il gioco della logica*, strumento didattico e insieme gioco vero e proprio, con tanto di tavoliere e di gettoni colorati; o libri come *A tangled tale* (un racconto aggrovigliato), raccolta di dieci racconti che celano problemi matematici; o, ancora libri come *Curiosa Mathematica*.
Ma Carroll non aveva soltanto la passione per il gioco come sussidio didattico: era anche attratto dal gusto del gioco per sé. Nascono così i suoi giochi, le sue invenzioni, alcune delle quali celebri e tuttora praticate, mentre altri giochi, pur validi, ebbero una diffusione relativamente limitata e caddero presto nell'oblio. Delle tre passioni di Carroll abbiamo detto: la matematica, la logica, le parole. Sono proprio queste ultime a fargli creare i giochi più significativi e duraturi.
La più popolare creatura di Carroll, in questo campo, è "Doublets", che i lettori di "Pergioco" già conoscono: si tratta, date due parole con identico numero di lettere, di passare dall'una all'altra nel minor numero di mosse, sostituendo, in ogni passaggio, una lettera della parola precedente.
Per "Doublets" Carroll, oltre al regolamento, che venne pubblicato dall'editore MacMillan nel 1880, propose anche una serie di problemi, che vennero diffusi tramite la rivista "Vanity Fair": ne proponiamo alcuni, che serviranno soprattutto (Carroll approverebbe senz'altro il metodo) a chi sta imparando l'inglese: passare da "pig" (maiale) a "sty" (porcile) con quattro mosse; da "four" (quattro) a "five" (cinque) in sei mosse; da "wheat" (grano) a "bread" (pane) in sei mosse; da "winter" (inverno) a "summer" (estate) in tredici mosse; da "quilt" (trapunta) a "sheet" (lenzuolo) in tredici mosse.
Altro celebre gioco di Carroll fu il Misch-Masch, pensato come gioco a tavolino per due persone: dato un nucleo (per esempio "lm") bisogna ricostruire una parola che contenga tale nucleo (per esempio, "fulmine"). Un altro gioco di parole inventato da Carroll è "Syzygies": qui vengono stabilite catene verbali tra una parola e l'altra in base ai gruppi di lettere comuni che esse contengono. L'esempio migliore è fornito da Carroll stesso, che utilizza all'uopo due celebri personaggi di Alice, il Tricheco e il Carpentiere. Il problema è: passare da "walrus" (tricheco) a "carpenter" (carpentiere), e come soluzione Carroll offre: walrus (rus) peruse (per) harper (arpe) carpenter. Ma nel campo delle parole il padre di Alice non si occupò soltanto di giochi di carta e matita: una sua creazione "Lanrick", lo fa diventare precursore, con un buon mezzo secolo di anticipo, dello Scarabeo: si tratta, in questo caso, di un gioco piuttosto complesso, che unisce elementi del gioco di parole a elementi di scacchiera. Il contributo di Carroll ai giochi non si limitò, comunque, ai soli campi fin qui menzionati: vanno ancora ricordati una sua variante del backgammon, una variante del gioco del croquet (Castle Croquet) e un gioco di carte (Court Circular). Di tutti questi giochi torneremo ad occuparci in maniera approfondita, traducendo per la prima volta in italiano le regole.



Lewis Carroll/3

DICIANNOVE PROBLEMI DA "SYMBOLIC LOGIC"

Presentiamo diciannove problemi tratti da "Logica simbolica" (1896), il maggior testo di Carroll sull'argomento. Ogni problema consta di una serie di proposizioni: analizzandole, e trovando i nessi logici che le legano, il lettore dovrà trovare una proposizione conclusiva. Diamo, come esempio, il primo dei problemi di"Logica simbolica": (1) i bambini sono illogici; (2) nessuno viene disprezzato se è capace di tenere a bada un coccodrillo; (3) le persone illogiche vengono disprezzate. Date queste tre proposizioni, la proposizione conclusiva sarà: i bambini non sono capaci di tenere a bada i coccodrilli.

1
(1) Le anatre non ballano il valzer;
(2) nessun ufficiale ha mai rifiutato di ballare il valzer;
(3) il mio pollame è composto esclusivamente da anatre.

2
(1) Il mio giardiniere, quando si parla di cose militari, merita di essere ascoltato;
(2) nessuno può ricordare la battaglia di Waterloo, a meno che non sia molto vecchio;
(3) nessuno merita di essere ascoltato, quando si parla di cose militari, se non può ricordare la battaglia di Waterloo.

3
(1) Tutti i colibrì hanno le piume di colori vivaci;
(2) nessun uccello di grandi dimensioni si nutre di miele;
(3) gli uccelli che non si nutrono di miele sono di colore opaco.

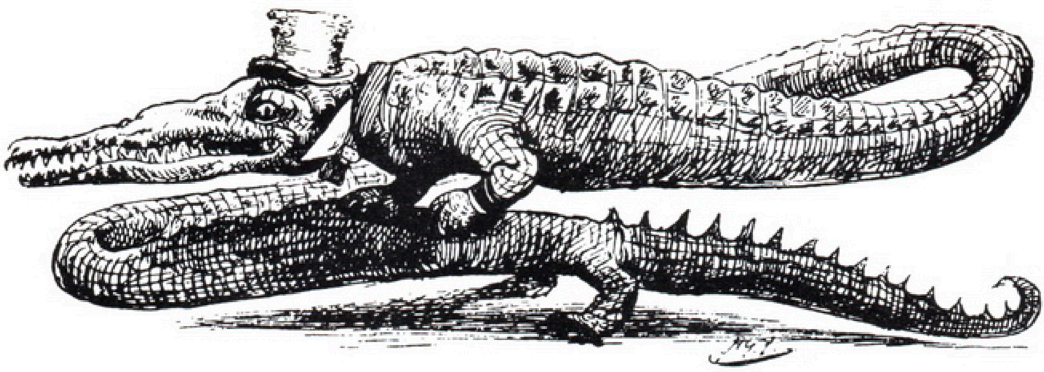
4
(1) In questo villaggio, tutte le anatre che hanno il marchio 'B' appartengono a Mrs. Bond;
(2) le anatre in questo villaggio non portano il colletto di trina, a meno che non abbiano il marchio 'B';
(3) Mrs. Bond non ha anatre grigie in questo villaggio.

5
(1) Tutti i miei figli sono magri;
(2) nessuno dei miei bambini gode di buona salute se non fa esercizi;
(3) tutti i miei bambini golosi sono grassi;
(4) nessuna delle mie figlie fa mai esercizi.

6
(1) I rimedi contro un'emorragia, che non riescono ad arrestarla, sono una buffonata;
(2) la tintura di calendula non è disprezzabile;
(3) i rimedi che arrestano l'emorragia, quando vi tagliate un dito, sono utili;
(4) tutti i falsi rimedi contro le emorragie sono disprezzabili.

7
(1)Nessun uccello, tranne lo struzzo, è alto nove piedi;
(2) non ci sono uccelli in questa voliera che non appartengano a me;
(3) nessun struzzo si ciba di tortine di frutta secca;
(4) non ho uccelli alti meno di nove piedi

8
(1) Un plum-pudding che non sia davvero solido è pura e semplice pappetta d'avena;
(2) ogni plum-pudding servito alla mia mensa è stato bollito in un panno;
(3) un plum-pudding che sia pura e semplice pappetta d'avena è indistinguibile dalla



zuppa;
(4) nessun plum-pudding è davvero solido, tranne quelli serviti alla mia mensa.

9
(1) Non ci si può fidare della gente che non mantiene le promesse;
(2) la gente che beve vino è molto espansiva;
(3) un uomo che mantiene le promesse è onesto;
(4) nessun astemio presta su pegno;
(5) ci si può sempre fidare di una persona molto espansiva.

10
(1) Nessuna gattina che ama il pesce è incorreggibile;
(2) nessuna gattina con la coda giocherà con un gorilla;
(3) le gattine con i baffi amano sempre il pesce;
(4) nessuna gattina incorreggibile ha gli occhi verdi;
(5) nessuna gattina ha la coda se non ha i baffi.

11
(1) Non c'è alcuna scatolina di mia proprietà, qui, che io abbia il coraggio di aprire;
(2) il mio scrittoio è fatto di legno di rosa;
(3) tutte le mie scatoline sono dipinte, tranne quelle che sono qui;
(4) non c'è alcuna scatolina di mia proprietà che io abbia il coraggio di non aprire, a meno che non sia piena di scorpioni vivi;
(5) tutte le mie scatoline in legno di rosa non sono dipinte.

12
(1) Tutti gli scrittori che capiscono la natura umana sono bravi;
(2) nessuno è un vero poeta se non riesce a toccare il cuore degli uomini;
(3) Shakespeare srisse "Amleto";
(4) nessun scrittore, se non capisce la natura umana, può toccare il cuore degli uomini;
(5)soltanto un vero poeta può avere scritto "Amleto".

13
(1) Gli animali che non scalciano sono sempre tranquilli;
(2) gli asini non hanno le corna;
(3) un bufalo può sempre gettare una persona su un cancello;
(4) nessun animale che scalcia è facile da tenere a freno;
(5) nessun animale sprovvisto di corna può gettare una persona su un cancello;
(6) tutti gli animali sono eccitabili, tranne i bufali.

14
(1) Nessuna persona che sta andando a un ricevimento fa a meno di pettinarsi;
(2) nessuno ha un'aria affascinante se è trasandato;
(3) gli oppiomani sono privi di autocontrollo;
(4) tutte le persone pettinate hanno un'aria affascinante;
(5) nessuno porta guanti di capretto se non sta andando a un ricevimento;
(6) un uomo è sempre trasandato, se manca di autocontrollo.

15
(1) Non definisco "sfortunato" nessun giorno, quando Robinson è gentile con me;
(2) i mercoledì sono sempre nuvolosi;
(3) quando la gente porta l'ombrello, la giornata non è mai serena;
(4) gli unici giorni in cui Robinson è scortese con me sono i mercoledì;

(5) tutti portano l'ombrello con sé quando piove;
(6) i miei giorni "fortunati" sono anche sereni;

16
(1) Nessun pescecane dubita di essere bene attrezzato;
(2) un pesce che non è in grado di danzare un minuetto è spregevole;
(3) nessun pesce è del tutto sicuro di essere bene attrezzato, a meno che non abbia tre file di denti;
(4) tutti i pesci, tranne i pescecani, sono gentili con i bambini;
(5) nessun grosso pesce è capace di danzare un minuetto;
(6) un pesce con tre file di denti non è da disprezzarsi.

17
(1) Gli animali sono sempre mortalmente offesi se non mi accorgo di loro;
(2) gli unici animali che mi appartengono sono in questo campo;
(3) nessun animale riesce a risolvere un indovinello, se non è stato opportunamente educato in una scuola;
(4) nessuno degli animali che sono in questo campo è un tasso;
(5) quando un animale è mortalmente offeso, fa delle corse furibonde e ulula;
(6) io non mi accorgo mai di un animale, a meno che non mi appartenga;
(7) nessun animale che sia stato opportunamente educato in una scuola fa delle corse furibonde e ulula.

18
(1) Tutte le lettere datate che sono in questa stanza sono scritte su carta blu;
(2) nessuna di esse è scritta con l'inchiostro nero, tranne quelle scritte in terza persona;
(3) non ho registrato nessuna delle lettere che riesco a leggere;
(4) nessuna delle lettere scritte su un solo foglio è priva di data;
(5) tutte le lettere che contengono frasi scritte di traverso, sono scritte con l'inchiostro nero;
(6) tutte le lettere scritte da Brown iniziano con "Caro signore";
(7) tutte le lettere scritte su carta blu sono registrate;
(8) nessuna delle lettere scritte su più di un foglio contiene frasi scritte di traverso;
(9) nessuna delle lettere che cominciano con "Caro signore" è scritta in terza persona.

19
(1) Gli unici animali in questa casa sono gatti;
(2) ogni animale che ama contemplare la luna può diventare un favorito;
(3) quando detesto un animale, lo evito;
(4) nessun animale è carnivoro, a meno che di notte non giri in cerca di preda;
(5) nessun gatto evita di uccidere i topi;
(6) nessun animale si affeziona a me, tranne quelli che stanno in questa casa;
(7) i canguri non possono diventare dei favoriti;
(8) nessuno, tranne i carnivori, uccide i topi;
(9) io detesto gli animali che non si affezionano;
(10) gli animali che vanno in giro in cerca di preda durante la notte, amano sempre contemplare la luna.

Soluzioni

1. Tra il mio pollame non ci sono ufficiali.
2. Il mio giardiniere è molto vecchio.
3. Tutti i colibrì sono piccoli.
4. Nessun'anatra grigia in questo villaggio porta un colletto di trina.
5. Tutti i miei bambini golosi godono di cattiva salute.
6. Quando vi tagliate un dito, troverete utile la tintura di calendula.
7. Nessun uccello in questa voliera si ciba di tortine di frutta secca.
8. Nessuna plum-pudding che non sia stato bollito in un panno può essere distinto dalla zuppa.
9. Nessuno che presti su pegno è disonesto.
10. Nessuna gattina con gli occhi verdi giocherà con un gorilla.
11. Il mio scrittoio è pieno di scorpioni vivi.
12 Shahespeare era bravo.
13. Non è facile tenere a freno gli asini.
14. Gli oppiomani non portano guanti di capretto.
15. I giorni piovosi sono sempre nuvolosi.
16. Nessun grosso pesce è scortese con i bambini.
17. Nessun tasso riesce a risolvere un indovinello.
18. Non riesco a leggere nessuna delle lettere di Brown.
19. Io evito sempre un canguro.

Lewis Carroll/4

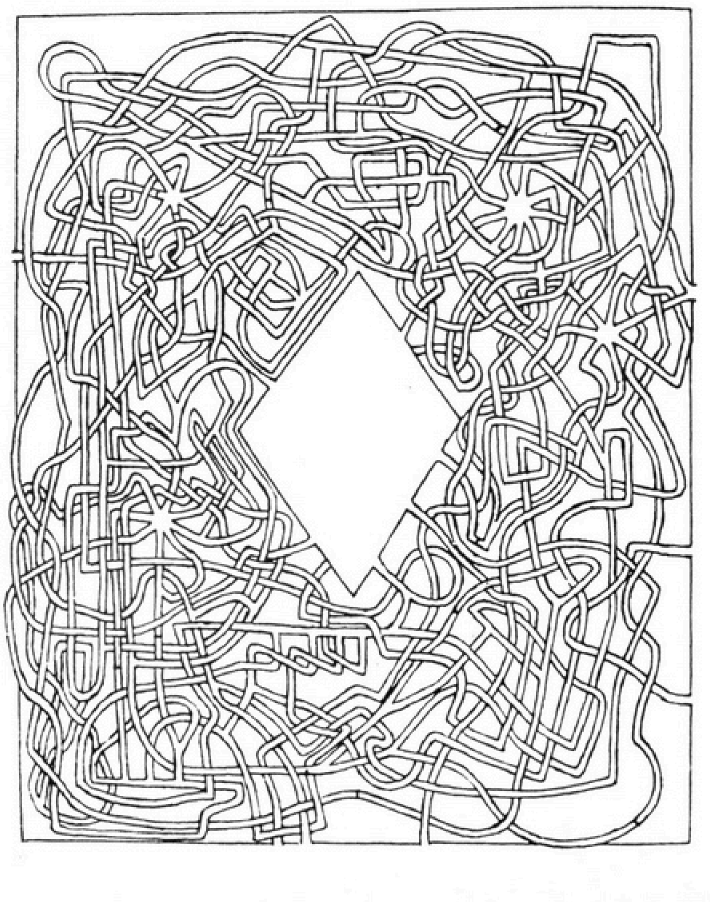
ERA UN UOMO SERIO PASSAVA IL TEMPO GIOCANDO

di Raffaele Rinaldi



Charles Lutwidge Dodgson nasce nel 1832 e pubblica il suo primo lavoro professionale, *Notes on the First Two Books of Euclid,* nel 1860: ossia cinque anni dopo aver assunto l'incarico dell'insegnamento di matematica al "Christ Church College" di Oxford, un incarico che svolgerà fino al 1881 allorché abbandonerà l'insegnamento.
Lewis Carroll nasce invece nel 1865 con la pubblicazione della sua prima opera: *Alice nel paese delle Meraviglie,* scritto — come si sa — per fare un regalo natalizio a una piccola amica: Alice, appunto.
Le ragioni che spinsero Dodgson ad adottare un *nom de plume* sono forse note (Inghilterra vittoriana?, può un professore austero di austera matematica pubblicare racconti e avventure senza capo né coda?, piacere del mistero?, ecc.) e non ci interessa discuterle qui. Ci importa sottolineare che, al contrario di quanto si sarebbe forse autorizzati a pensare, Dodgson e Carroll non devono essere analogicamente letti come una riedizione del dottor Jekyll e di mister Hyde; essi infatti sono una sola persona, non si trovano mai dissociati: il matematico e l'inventore di giochi (matematici e/o di parole) sono sempre strettamente uniti, l'uno presta all'altro strumenti ed idee. Lo dimostra questo passo di una lettera del 1869 inviata da Dodgson a Isabel Standen (una delle tante "piccole amiche" conosciuta per quindici minuti): "Un mio amico, si chiama signor Lewis Carroll, m'ha detto che ha intenzione di mandarti un libro. E' il mio più caro amico. Lo conosco da quando sono nato (abbiamo la stessa età) e non l'ho mai lasciato un solo secondo. Naturalmente, era con me, a meno di un metro da me, anche ai Forbury Gardens, mentre disegnavo per te quel rompicapo. Mi chiedo se lo hai visto."
Il rompicapo cui alludono queste ultime parole consiste nel tracciare tre quadrati intersecantisi in modo da completare perfettamente la figura senza mai staccare la matita dal foglio di carta. Un rompicapo ben noto, ma che aveva alle sue spalle la teoria dei percorsi su un grafo elaborata più di cento anni prima del grande Eulero il quale, guarda caso proprio a partire da un gioco — il famoso "indovinello dei ponti di Königsberg" —, aveva dato la regola generale che permette di sapere se un percorso di tale tipo è fattibile oppure no.
Matematica e gioco, dunque, che vanno di pari passo, che si sollecitano l'un l'altra attraverso l'azione del meccanismo della fantasia e dell'immaginazione. (Un buon matematico deve avere una fortissima propensione all'immaginazione.) Il fatto è però che il reverendo Dodgson era — in quanto matematico — piuttosto mediocre e di scarso rilievo. La sua produzione matematica era come le lezioni che teneva ad Oxford: pedante, accademica, scialba, anche se di mole cospicua: innumerevoli trattati su Euclide, compendi di geometria e di trigonometria, testi sui determinanti, formulari ed eserciziari ad uso degli studenti. La sua vena fantastica deve infatti essere rimasta repressa fino al 1865, come si diceva.
E' infatti quando il suo approccio con la matematica giunge a una svolta — quando nasce Lewis Carroll — quando abbandona l'atteggiamento pedantesco e puramente accademico, che tutto sembra esplodere e mutare volto: non solo le argomentazioni e il modo di porre i problemi, ma anche e soprattutto il suo stesso modo di scrivere, di usare il linguaggio. I libri e i testi del matematico mediocre non verranno mai più ristampati e riletti, mentre la sua produzione del "secondo periodo" conoscerà un successo senza pari; e non solo per i due libri di *Alice* (che sarebbero in realtà tre, contando anche un dimenticato *Alice's Adventures Under Ground*), ma anche per le raccolte di giochi matematici, logici e di parole raccolti in *A Tangled Tale, The Game of Logic, Pillow*

Un labirinto disegnato da L. Carroll



Problems, Symbolic Logic. A Fascinating Mental Recreation for the Young, e molti altri ancora.
Ed è proprio sul linguaggio e sulla logica proposizionale che maggiormente si è esercitata la creatività di Dodgson-Carroll. Se ben ricordo fu Bertrand Russell ad attribuire appunto a Carroll due significative scoperte in campo logico: si tratta di due (oggi) noti paradossi. Non esiste peraltro buon manuale di logica o un testo di storia della logica che non citi Lewis Carroll come un acuto e attento, anche se incurante dei canoni di rigore odierni, analizzatore del sillogismo (per primo chiarì definitivamente la distinzione tra regole e premesse nel testo *Che cosa disse la tartaruga ad Achille*); come uno dei primi che costruirono un metodo diagrammatico (simile a quello elaborato da Joseph Venn) per controllare la validità dei sillogismi, metodo che si rivelò un'anticipazione delle tecniche logiche successive nel momento in cui prendeva avvio la rivoluzione nella logica ad opera di Russell e Whitehead con la pubblicazione dei loro *Principia Mathematica.* I lavori sulla logica di Dodgson-Carroll (particolarmente il *Secondo libro della logica,* recentemente ritrovato) mostrano appunto che egli fu uno dei più interessanti innovatori del periodo di transizione dalla logica tradizionale alla nuova logica.
Ma, naturalmente, per quanto le innovazioni di Dodgson siano storicamente interessanti, ben di più lo sono gli aspetti affascinanti connessi più strettamente al "gioco", ossia alla formulazione di paradossi, asserzioni autoreferenziali, rompicapo, ecc. E' questa, la dimensione essenziale, connessa al fantastico e al suo esercizio, legata al magistero dell'immaginazione; è questa dimensione, infatti, che agendo come una molla sulla curiosità, spinge alla conoscenza e motiva la ricerca come analisi di un mondo nuovo: e un gioco qualsivoglia si presenta sempre come un mondo nuovo, come un universo da esplorare, da conoscere, da dominare. In questo senso, vale per ogni scienziato e/o filosofo, quel che possiamo dire di Dodgson-Carroll usando le sue stesse parole: "Era un uomo serio, passava tutto il tempo a giocare".

Lewis Carroll/5

GRURMSTIPTHS

di Lewis Carroll

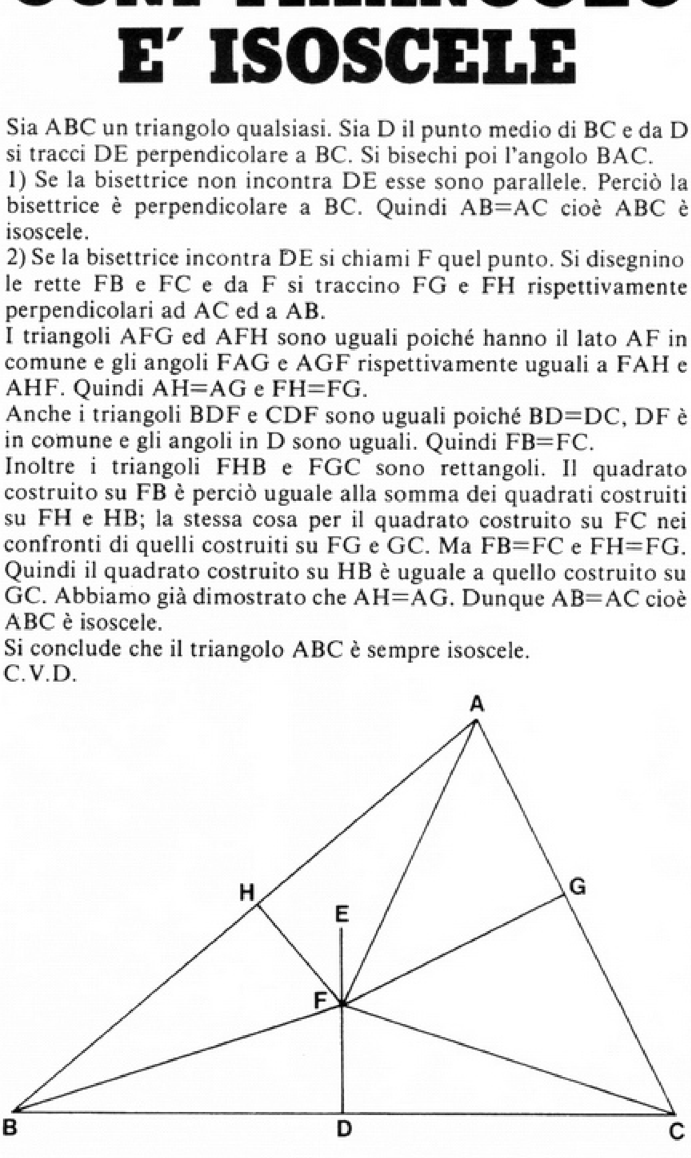
Un aspetto insolito della matematica carrolliana è offerto da "Un racconto imbrogliato" (A tangled tale) del 1883, in cui si fondono in maniera assai seducente arte del narrare e insidie matematiche. Si tratta di dieci capitoletti o "nodi" composti ciascuno da una storia. Ogni storia cela un problema matematico. Il nodo che vi offriamo è l'ottavo, intitolato "De omnibus rebus".

Questo porcellino andò al mercato:
questo porcellino a casa rimase.

"Per espresso ordine di sua Radiosità," disse il Governatore mentre per l'ultima volta conduceva via i viaggiatori che s'erano accomiatati dall'Imperiale presenza, "avrò adesso l'immensa gioia di scortarvi sino al cancello esterno dell'Accampamento Militare, dove dovremo tollerare — se la Natura potrà farci sopravvivere a questa prova — l'angoscia della separazione! Da quel cancello partono ogni quarto d'ora, per entrambe le direzioni, i grurmstipths...".
"Le spiacerebbe ripetere quella parola?" Chiese Norman.
"Grurm..."
"Grurmstipths", ripetè il Governatore. "In Inghilterra li chiamate omnibus. Vanno in entrambe le direzioni, e potete fare il viaggio sino al porto su uno di essi".
Il vecchio emise un sospiro di sollievo; quattro ore di cerimonia di corte lo avevano spossato, ed era vissuto sotto il costante terrore che qualcosa potesse far mettere in uso i diecimila colpi supplementari di bambù.
In capo a un minuto attraversavano un ampio spiazzo quadrangolare, dal pavimento in marmo e raffinatamente decorato con un porcile in ogni angolo. In ogni direzione marciavano soldati che portavano maiali: e nel mezzo stava un gigantesco ufficiale che impartiva ordini, con una voce tonante che sovrastava gli schiamazzi dei maiali.
"E' il Comandante in Capo!" sussurrò precipitosamente il Governatore ai suoi compagni, che seguirono senza esitare il suo esempio, prostrandosi davanti all'omone. Il Comandante s'inchinò gravemente, in segno di risposta. Era coperto di galloni dorati da capo a piedi; il suo viso recava un'espressione di profonda infelicità, e aveva un maialino nero sotto ogni braccio. Tuttavia il valoroso individuo fece del suo meglio, in mezzo agli ordini che ogni momento impartiva ai suoi uomini, per accomiatarsi cortesemente dagli ospiti in partenza.
"Addio, vecchio — porta questi tre nell'angolo meridionale — e addio anche a te, o giovane — metti questo grasso in cima agli altri, nel porcile occidentale — e che le vostre ombre non si accorcino mai — o povero me, che pasticcio! Svuotate tutti i porcili, e riprendere da capo".
E il soldato si appoggiò alla spada, mentre si asciugava una lacrima.

TEOREMA 1 OGNI TRIANGOLO E' ISOSCELE

Sia ABC un triangolo qualsiasi. Sia D il punto medio di BC e da D si tracci DE perpendicolare a BC. Si bisechi poi l'angolo BAC.
1) Se la bisettrice non incontra DE esse sono parallele. Perciò la bisettrice è perpendicolare a BC. Quindi AB=AC cioè ABC è isoscele.
2) Se la bisettrice incontra DE si chiami F quel punto. Si disegnino le rette FB e FC e da F si traccino FG e FH rispettivamente perpendicolari ad AC ed a AB.
I triangoli AFG ed AFH sono uguali poiché hanno il lato AF in comune e gli angoli FAG e AGF rispettivamente uguali a FAH e AHF. Quindi AH=AG e FH=FG.
Anche i triangoli BDF e CDF sono uguali poiché BD=DC, DF è in comune e gli angoli in D sono uguali. Quindi FB=FC.
Inoltre i triangoli FHB e FGC sono rettangoli. Il quadrato costruito su FB è perciò uguale alla somma dei quadrati costruiti su FH e HB; la stessa cosa per il quadrato costruito su FC nei confronti di quelli costruiti su FG e GC. Ma FB=FC e FH=FG. Quindi il quadrato costruito su HB è uguale a quello costruito su GC. Abbiamo già dimostrato che AH=AG. Dunque AB=AC cioè ABC è isoscele.
Si conclude che il triangolo ABC è sempre isoscele.
C.V.D.



A sinistra: un paradosso geometrico tratto da "Curiosa Mathematica". A destra: una lettera autografa palindroma indirizzata ad una fanciulla.

"E' sconvolto". spiegò loro il Governatore mentre lasciavano lo spiazzo. "Sua Radiosità gli ha ordinato di mettere ventiquattro maiali in quei quattro porcili in modo che, quando va a spasso per il cortile, Ella possa sempre trovare il numero dei maiali in ogni porcile più vicino al dieci di quello del porcile che lo precedeva".
"Sua Radiosità ritiene il dieci più vicino al dieci del nove?" s'informò Norman.
"Certamente", rispose il Governatore. "Sua Radiosità ammette che il dieci è più vicino al dieci del nove... e anche più dell'undici".
"Allora pensò che la cosa sia possibile", affermò Norman.
Il Governatore scosse la testa. "Il Comandante li sta spostando invano da quattro mesi" disse. "Che speranze ci restano? E Sua Radiosità ha ordinato diecimila colpi supplementari...."
"Ai maiali sembra che non piaccia essere trasferiti", cambiò in fretta discorso il vecchio. Non gli piaceva parlare di verghe di bambù.
"Ma vengono trasferiti solo **provvisoriamente**, capite, "disse il Governatore. "Nella maggior parte dei casi vengono riportati indietro immediatamente, quindi non è il caso che si preoccupino. E tutto è fatto con la più grande cura, sotto la supervisione personale del Comandante in Capo".
"E naturalmente a Sua Radiosità basterebbe un giro per il cortile?" chiese Norman.
"Ahimè, no", sospirò il loro accompagnatore. "Vuole stare sempre in giro. Avanti e indietro. Queste sono le parole di Sua Radiosità.
Ma oh, immenso dolore! Questo è il cancello esterno, e noi dobbiamo lasciarci!"
Mentre stringeva loro le mani si mise a singhiozzare, ma un attimo dopo si allontanava di buon passo.
"Avrebbe potuto almeno attendere che partissimo!" disse il vecchio rattristato. "E non c'era bisogno che si mettesse a fischiettare proprio nel momento in cui ci ha lasciati!" Commentò con severità il giovane. "Ma attenzione... ecco due comesichiamano che stanno per partire!"
Sfortunatamente, l'omnibus diretto verso il mare era zeppo di gente. "Pazienza!" esclamò allegramente Norman. "Cammineremo finchè il prossimo omnibus non ci raggiungerà".
Camminarono in silenzio, pensando entrambi al problema militare, finchè non incontrarono un omnibus che veniva dal mare. Il viaggiatore più anziano prese l'orologio. "Solo dodici minuti e mezzo da quando siamo partiti", notò in tono assente.
All'improvviso il suo volto si rischiarò: il vecchio aveva un'idea.
"Ragazzo mio!" gridò, dando una pacca sulla spalla di Norman così all'improvviso che per un momento spostò il suo centro di gravità oltre la base d'appoggio.
Colto alla sprovvista, il giovane pencolò goffamente in avanti e sembrò sul punto di perdere l'equilibrio, ma in un attimo si riprese. "Problema di Precessione e Oscillazione", osservò con un tono in cui il rispetto filiale cercava a stento di nascondere un'ombra di fastidio. "Che cosa c'è?" aggiunse in fretta, temendo che suo padre avesse avuto un malore. "Vuoi un goccio di brandy?"
"Quando ci raggiungerà il prossimo omnibus? Quando? Quando?" esclamò il vecchio, che diveniva sempre più eccitato.
Norman sembrò rabbuiarsi. "Dammi un po' di tempo", disse. "Devo pensarci". E i viaggiatori ripresero a camminare in silenzio... un silenzio rotto soltanto dagli strilli distanti degli sfortunati maialini, che continuavano a essere trasferiti provvisoriamente da un porcile all'altro, sotto la supervisione personale del Comandante in Capo.

Nov. 1. 1891.

CD, Uncle loving
your! Instead grand
-son his to it give to
had you that So, years
80 or 70 for it forgot
you that was it pity
a what and : him of fond
So were you wonder don't
I and, gentleman old
nice very a was he. For
it made you that him
been have must it see
you so: grandfather my
was, then alive was that,
"Dodgson Uncle" only
the. Born was I before
long was that, see you,
then But. "Dodgson
Uncle for pretty thing
some make I'll now",
it began you when,
yourself to said you
that, me telling her
without, know I course
of and : ago years many
great a it made had
you said she. Me told
Isa what from was it?
For meant was it who
out made I how know
you do! Lasted has it
well how and Grandfather
my for made had you
Antimacassar pretty
that me give to you of
nice so was it, Nelly
dear my.

Soluzioni

I MAIALI

Problema. Mettere ventiquattro maiali in quattro porcili in modo che, girando attorno, si possa sempre trovare il numero di maiali di ciascun porcile più vicino al dieci del numero di maiali nel porcile precedente.

Risposta. Mettere 8 maiali nel primo porcile, 10 nel secondo, niente nel terzo e 6 nel quarto: 10 è più vicino a 10 di 8; niente è più vicino a dieci di 10; 6 è più vicino a dieci di niente; e 8 è più vicino a 10 di 6.

I GRURMSTIPTHS

Problema. Gli omnibus partono da un punto preciso, in entrambe le direzioni, ogni 15 minuti. Un viaggiatore che parte a piedi nello stesso momento in cui parte uno di essi, ne incontra uno dopo 12 minuti e mezzo. Quando verrà raggiunto dall'omnibus successivo?

Risposta. Dopo 6 minuti e un quarto.

Soluzione. Chiamiamo "**a**" la distanza percorsa da un omnibus in 15 minuti, e "**x**" la distanza dal punto di partenza al punto in cui il viaggiatore viene raggiunto. Poichè l'omnibus incontrato deve arrivare al punto di partenza in 2 minuti e mezzo, in quel lasso di tempo esso percorre tanta strada quanta il viaggiatore ne percorre in 12 minuti e mezzo; vale a dire, esso è 5 volte più veloce. Ora, l'omnibus che sopraggiunge è di "**a**" dietro il viaggiatore che parte, e quindi percorre "**a + x**", mentre il viaggiatore percorre "**x**". Quindi $a + x = 5x$, vale a dire $4x = a$, e $x = a/4$. Questa distanza sarebbe coperta da un omnibus in 15/4 minuti, e perciò dal viaggiatore in 5 (15/4) minuti. Quindi il viaggiatore è raggiunto in 18 3/4 minuti dopo la partenza, vale a dire 6 1/4 minuti dopo aver incontrato l'omnibus.





BIBLIOGRAFIA

Lewis Carroll - 'La meravigliosa Alice', Area 1962
Lewis Carroll - 'Alice nel paese delle meraviglie' e 'Attraverso lo specchio', Longanesi 1971
Lewis Carroll - 'Alice nel paese delle meraviglie' e 'Dietro lo specchio', Garzanti 1975
Lewis Carroll - 'Alice nel paese delle meraviglie' e 'Attraverso lo specchio', Einaudi 1978
Lewis Carroll - 'Una storia ingarbugliata', Astrolabio 1969
Lewis Carroll - 'Il gioco della logica', Astrolabio 1969
Lewis Carroll - 'Sylvie e Bruno', Garzanti 1978
Lewis Carroll - 'Viaggio in Russia', L'erba voglio 1980
Jean Gattégno - 'Lewis Carroll', Bompiani 1980.
André Breton - 'Antologia dello humour nero', Einaudi 1970
Derek Hudson - 'Lewis Carroll', Editori Riuniti 1981.
'Le Bambine di Carroll', Franco Maria Ricci 1974
W.W. Bartley III - 'Un libro di logica smarrito di Lewis Carroll - 'Le Scienze, ottobre 1972
Vincenzo Accame - '3', Cenobio Visualità ass. 1981

Lewis Carroll - 'Complete Works', Vintage Books 1976
Stuart Dodgson Collingwood - 'The unknown Lewis Carroll', Dover 1961
Isa Bowman - 'Lewis Carroll as I knew him', Dover 1972
Warren Warren - 'Lewis Carrol: matematician' In Scientific American, aprile 1956

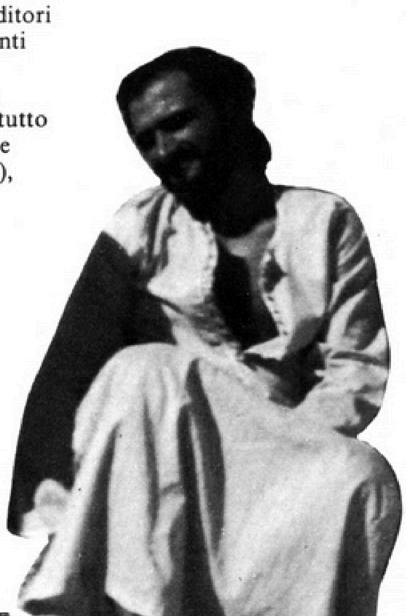


LA BATTAGLIA DI ZAMA

Sulle rive del Nilo, nell'antichissima Thebe, giocatori di ogni continente si sono affrontati all'ultimo piolo

di Giuseppe Meroni

Terzo campionato mondiale, dieci Paesi partecipanti, attesa, emozione, suspence. Presente Mordekai Meirovitz, inventore del Master Mind; presente David Pritchard, già direttore di Games and Puzzles (ora sdoppiata in Gamer e in Top Puzzle), arbitro ufficiale della manifestazione; presenti i templi e le piramidi, i venditori ambulanti di falsi frammenti di templi e di piramidi, le palme e i cammelli (veri e garantiti); presente soprattutto John Searjeant, diciannove anni, da Nottingham (UK), l'uomo da battere.
L'hotel è il Winter Palace di Luxor, divenuto celebre per l'ospitalità offerta ad Agata Christie, l'immortale autrice di intricatissimi gialli. E, forse per il lieve fantasma di Agata, di giallo si sono tinti anche i piolini di Master Mind.
Armi del delitto: una buona dose di approssimazione del



Il rappresentante italiano, Piero Zama, in un momento di relax.

regolamento; ingiustificata presenza di alcuni concorrenti (e vedremo quali); "voci" di "strani giochi" avvenuti in Inghilterra.
Movente: risolvere il campionato come un confronto franco-inglese e, nei limiti del possibile, riconfermare per la terza volta la supremazia del giovane Searjeant.
Vittima: una immagine di rigore che — forse con eccessiva pedanteria — è logico attendersi da un confronto internazionale. Naturalmente, lo si è detto, stiamo parlando di sfumature gialle, non di dramma né di melodramma. I giocatori e gli accompagnatori si sono divertiti; le contestazioni sono state nettamente inferiori ai neppur numerosi mugugni da corridoio.
Però...
Il regolamento, innanzitutto. Gioco a quattro fori e otto colori, girone all'italiana, cinque minuti di tempo per partita. Fin qui tutto bene, ma attenzione: non è previsto l'uso di orologi per sospendere lo scorrere dei secondi mentre il giocatore decodificatore, impostato il tentativo, attende la risposta del codificatore. Si chiede soltanto di fornire la risposta "in modo sollecito". Ma cos'è la sollecitudine quando si è sul filo dei secondi? E se qualcuno risponde in modo ritenuto troppo lento, in quali sanzioni incorre, considerato che il regolamento ufficiale non ne prevede neppure una? Mistero al Winter Palace. Giovanbattista Fiorina, presidente del Centro Italiano Master Mind, si è portato da Milano un pacchetto con sette orologi da torneo, sfidando giustificatissimi servizi di sicurezza aeroportuali egiziani che, puntigliosamente, li hanno scambiati per timer destinati ad altri scopi. Ma la proposta italiana di introdurre gli orologi non passa. Messa ai voti raccoglie il consenso di tutti ad eccezione dei due francesi, Michel Cordier e Alain Ledoux, che non si presentano all'appuntamento in orario e lasciano le stanze con quaranta minuti di ritardo sull'inizio previsto delle gare. E qui si scopre che i campioni francesi sono due.
Perché? Nessuno l'ha saputo, né a Luxor né dopo. Un foglio ufficiale dell'Invicta britannica avverte che Michel Cordier, anni 17, è il campione junior, mentre Alain Ledoux, 35 anni, è il rappresentante senior. Ma è una spiegazione che non spiega nulla.
"Francamente non so perché fanno giocare anche me" ha dichiarato a *Pergioco* Ledoux, che è anche capo redattore di Jeux & Strategie — "A Master Mind gioco malissimo e da non più di un mese, da quando cioè mi hanno detto che avrei partecipato a questa finale". Ancora diversa la versione



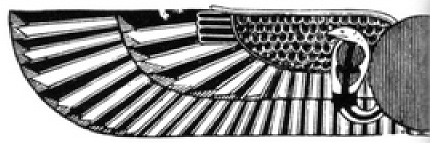
ufficiosa inglese: i francesi, si dice in sostanza, hanno fatto il diavolo a quattro per essere in due.

Sui vantaggi pratici di avere due rappresentanti in un girone all'italiana è inutile soffermarsi.

Del resto in due sono anche gli inglesi, e qui le "voci" si fanno più "cattive". Sarebbe infatti logica sia la presenza di John Searjeant, campione mondiale uscente, e di Nick Inglis, campione 1981. Sarebbe logica se Nick Inglis, ventenne montagna di capelli, baffi e barba rosso-rame, fosse il campione inglese. Invece — avverte una laconica nota ufficiale — ha terminato il campionato britannico con una patta, guarda caso, proprio con Searjeant. E quelle che si definiscono "fonti bene informate" asseriscono che questo pareggio è stato frutto di una mediazione laboriosa protrattasi per alcune settimane negli uffici Invicta di Leicester: da un lato la società che voleva portare due giocatori per avere maggiori possibilità di successo, dall'altra Searjeant — nettamente superiore a Inglis — che non voleva rinunciare al titolo nazionale.

Da questo pasticcio l'idea della patta, per salvare capra e cavoli. Resta da chiedersi come mai, in presenza di una finale nazionale terminata in pareggio, non si scelga tra tre strade possibili: riconfermare il titolo al campione uscente (come ad esempio nel pugilato); procedere a un ulteriore spareggio; procedere a un sorteggio. Interrogativi vani e irrisolti.

Su queste basi si è giocato, e non fa meraviglia che dei primi quattro classificati due siano inglesi (con la riconferma di campione per Searjeant) e uno francese. Piero Zama, nativo di Lugo di Romagna, 28 anni, rappresentante italiano (vedi Pergioco di novembre) si è comportato molto bene. A fianco riportiamo la registrazione di tutte le partite che ha giocato (registrazioni effettuate da lui stesso poiché è mancata una codificazione ufficiale). In netto vantaggio fino ai due terzi del girone all'italiana, ha successivamente commesso qualche leggerezza nell'impostare i codici (ritenuti relativamente poco complessi); ha compiuto anche un paio di errori (uno particolarmente grave contro Cordier); ha avuto un pizzico di sfortuna (non si vuole qui imprecare contro l'avversa sorte, ma quando — contro l'Olanda — l'avversario centra al primo tentativo tre neri, non si può certo parlare d'altro).
Tant'è: sostenuto da un tifo corretto (al MM la correttezza consiste nel massimo silenzio durante le partite) e caloroso ("Piero, se non ce la fai torni in Italia in cammello"), ha accettato con estrema sportività il verdetto, ha conquistato un eccellente quinto posto e ha soprattutto dato la sensazione di meritare qualcosa di più. E si è commosso quando gli è giunto in albergo un telex di



TUTTE LE GIOCATE DA

Le ventisei gar
le vittorie, le scon

Prima fase girone all'italiana
Il nome riportato sopra la sequenza dei tentativi si riferisce al codificatore di turno.

1) Zama-Inglis (Inghilterra)
Zama
R V A G ○
G B N N ○
M A B M ○
O O R B ○○○○
B R O O ●●●●

Inglis
R O B G ○○
A R A B /
O M G V ●○○○
O G V M ○○○
M V G O ●●●●

2) Zama-Kee Siang Hoe (Singapore)
Kee Siang Hoe
O R G B ○
O M V O ●●○○
M O V O ●○○○
V M O O ●●●●

Zama
O V G B ●●
R M A N ○○
N V G M ●○
O V N A ○○
A N G B ●●●●

Francesco Pellegrini, il grande sconfitto 1981 ("Picchia duro, Piero, siamo tutti con te"). Di rivincita, naturalmente, già si parla. La "notizia", data ufficialmente al Cairo nel corso di un cocktail "d'arrivederci", presente il ministro del Turismo egiziano, è che il prossimo campionato del mondo sarà nel 1983 e si terrà a Roma. Tra meno di due anni, quindi, organizzazione italiana e si sussurra, in via ufficiosa naturalmente, che si giocherà sul Super, con tanto di orologi e, per carità, un solo rappresentante per ogni nazione.

PARTITE
ALL'ITALIA

di Zama:
itte, i pareggi

3) Zama-Knauber (Germania occidentale)
Zama
M R A M ●●
M V A N ●●○
M O A V ●●●
M B A V ●●●
M V A V ●●●
M A A V ●●●●

Knauber
B O M R ○○
V N B O ●○○
O N A B ●○○
O B N O ○○
V A O B ●●●●

4) Zama-Ledoux (Francia)
Ledoux
G M A R ○○
N G R V ○○
M O G N ○○○○
O N M G ●●●●

Zama
G M V R ●
N O A B ○○
R A B R /
O N V V ○○
M M N O ○○
G G O N ●●●●

5) Zama-Miu Yat Fai (Hong Kong)
Zama
O G A V ●
R N B V ●●
R N A M ○
M B B V ●●●
M V B V ●●●
M M B V ●●●●

Miu Yat Fai
V N G R ●
V A B V ●○
A N B O ○
V M A M ●●
V V O M ●●●●

6) Zama-Searjeant (Inghilterra)
Searjeant
G R A V ○
G M B G ○
A O N M ●
R O O B ○○
B N N R ●●○○
N B N R ●●●●

Zama
A B N M ●●
V G N M ●○
R B V M ●●
G B O M ●●●
G A M G ●●
G B M M ●●●●

7) Zama-Wasser (Olanda)
Zama
A B M M ●●●
V B M M ●●●
N O O N /
G B M M ●●●●

Wasser
R M B G ○○
N O R M ●
N B G A ●○
O O G B ○
A G R A ●●●●

8) Zama-Wynsma (Canada)
Wynsma
A O V R ○○
V A N M ●○
V N O G ○○
M B N O ●●○
O M N O ●●●
N M N O ●●●●

Zama
O G B B ●●○
G A B B ●○
O B B V ●●
N R B V ●●○
O N B G ●●●●

9) Zama-Moh Momtaz (Egitto)
Moh Momtaz
B V M R ○
B N G B ○○○
N B O G ●○
A B B N ●●○
G B B A ●●●●

Zama
B G R N ○
O M A V ●○○
O R V A ●●●
O R V M ●●
O N V A ●●●●

10) Zama-Cordier (Francia)
Zama
R A O R ●○
B B A R ●○
A V V R ○
R B R M ●
G B O A ●●●●

Cordier
M G R A ○○
R B A V ○○
G V N R ●●
G V M G ●●○
G V V M ●●●
G V O M ●●●
G V B M ●●●●

11) Zama-Destrijcker (Belgio)
Dinah Destrijcker, 19 anni, era l'unica donna in gara.
Destrijcker
R G A M ●●
R G O N ●●●
R G B N ●●○
R G O B ●●●●

Zama
R G O O /
N B A A ●○
N M B M ○
B V A G ●○
V N A N ●○
fuori tempo

Al termine del girone all'italiana è risultato primo l'inglese Searjeant; secondi a pari merito Zama, Kee Siang Hoe, Inglis e Cordier.
Si è quindi reso necessario uno spareggio tra i quattro secondi classificati per determinare i tre giocatori da affiancare a Searjeant nella finale.
Per Zama gli spareggi si sono svolti nel modo seguente (il nome riportato sopra la sequenza dei tentativi si riferisce anche in questo caso al codificatore):
1) Zama-Inglis (Inghilterra)
Zama
O N M V ●●○
B G M V ●●○
N B M V ●●●●

Inglis
B A M V ○
G O B N ●●
G R B R ●
abbandono

2) Zama-Cordier (Francia)
Cordier
B V R A ●○
B M N V ●○○
B G V M ●○
V V N B ○○
B N M R ●●○○
B R M N ●●●●

Zama
M V A M ●●
O O A M ●○
M R A R ○
N V O M ●●●●

Per il rappresentante italiano l'avventura egiziana si è conclusa così.
La classifica finale del mondiale l'ha quindi visto al quinto posto, preceduto da Michel Cordier (francese, quarto), Nick Inglis (inglese, terzo), Kee Siang Hoe (di Singapore, secondo) e John Searjeant (inglese, per la terza volta consecutiva campione del mondo).





Uomo e Azzardo/9



IL TRIANGOLO CINESE

di Gabriele Paludi

"La roulette deriva da un dolore di denti. Un poco indirettamente magari, ma è così. Fu proprio perché assalito da un terribile mal di denti che, una notte, il grande matematico Pascal, per stordirsi con uno sforzo cerebrale intenso, affrontò il problema diretto a determinare il Punto di gravità di una sfera in movimento sopra un piano girante. Dalle sue conclusioni nacque virtualmente la roulette." Questo aneddoto, raccontato da *Geo d'Ublin* nel suo trattato *"La roulette è un gioco d'azzardo? NO."* è sicuramente falso ed è frutto di un equivoco sul significato della parola "roulette". Con tale termine, infatti, Pascal indicava ciò che oggi nel linguaggio matematico si chiama *cicloide*, mentre la vera origine della roulette si può ricercare in tempi più remoti. Al nome di Pascal è anche spesso associata una struttura numerica che registra i cosiddetti *coefficienti binomiali di Newton* e che riveste una certa importanza nello studio del calcolo delle probabilità. Tale struttura è riportata qui sotto fino al 15° termine e viene appunto indicata in Francia come triangolo di Pascal, mentre in Italia è conosciuta come triangolo di Tartaglia ed in Germania come triangolo di Stiefel. Ma, sembra che la vera paternità del triangolo, come per gli spaghetti e la bussola, sia da ricercare nell'antica Cina, dove apparve nel *Libro delle Permutazioni* già 500 anni prima di Cristo. Si può quindi parlare più propriamente di *triangolo cinese*. Esso indica le combinazioni e le disposizioni che si possono verificare, in una qualsiasi sequenza di colpi, in un gioco che abbia due combinazioni contrapposte equiprobabili, come *Testa e Croce* nel gioco omonimo o come *Rosso e Nero* nel gioco della roulette (facendo in questo caso astrazione dello zero).

Per poter comprendere il triangolo cinese, è opportuno soffermare l'attenzione sulle varie disposizioni che si possono verificare in un determinato gioco, ad esempio Testa e Croce, presupponendo che la moneta che si lancia in aria sia perfettamente equilibrata sulle due facce e che quindi l'uscita dell'una o dell'altra faccia sia totalmente casuale.

Se effettuiamo un solo lancio è ovvio che avremo due sole possibilità: l'uscita di Testa (che d'ora in poi abbrevieremo con T) oppure l'uscita di Croce (che abbrevieremo con C). Ognuna delle due facce avrà quindi, in una partita di un solo lancio, il 50% di probabilità di apparire.

Supponiamo ora di effettuare una partita di due lanci consecutivi. In questo caso, si potranno avere quattro diverse disposizioni, e precisamente:

1ª disposizione: T T
2ª disposizione: T C
3ª disposizione: C T
4ª disposizione: C C

Nella 2ª e nella 3ª disposizione si può notare un *ritorno all'equilibrio*, essendo presenti ambedue le facce, mentre nella 1ª e nella 4ª disposizione c'è la prevalenza di una faccia sull'altra e quindi una condizione di scarto.

Supponendo di avere due giocatori, A e B, che puntano £. 1.000 al colpo in opposizione (cioè, A punta sempre su Testa e B punta sempre su Croce), dopo i due lanci si determinerà una delle seguenti situazioni finanziarie:

1ª disposizione: A vince £. 2.000 (e B perde £. 2.000)
2ª disposizione: lancio nullo, senza vincite o perdite
3ª disposizione: lancio nullo, senza vincite o perdite
4ª disposizione: B vince £. 2.000 (e A ne perde 2.000)

Siccome queste eventualità sono tutte ugualmente possibili, abbiamo:

Il giocatore A ha il 25% di probabilità di vincere 2.000 lire; il 50% di fare colpo nullo; il 25% di perdere 2.000 lire.

Il giocatore B ha le stesse probabilità, ma vincerà quando A perderà e viceversa.

Prendiamo ora in considerazione una partita di tre lanci consecutivi. In questo caso, le possibili disposizioni sono 8, e precisamente:

1ª disposizione: T T T
2ª disposizione: T T C
3ª disposizione: T C T
4ª disposizione: T C C
5ª disposizione: C T T
6ª disposizione: C T C
7ª disposizione: C C T
8ª disposizione: C C C

In queste otto disposizioni persiste sempre una situazione di scarto, dato che per avere l'equilibrio occorre sempre un numero pari di colpi. I nostri immaginari giocatori A e B all'inizio di una partita di tre lanci potranno trovarsi in una delle seguenti situazioni:

DISTRIBUZIONE DELLE COMBINAZIONI POSSIBILI

																TOTALE DISPOSIZIONI
1	1															2
1	2	1														4
1	3	3	1													8
1	4	6	4	1												16
1	5	10	10	5	1											32
1	6	15	20	15	6	1										64
1	7	21	35	35	21	7	1									128
1	8	28	56	70	56	28	8	1								256
1	9	36	84	126	126	84	36	9	1							512
1	10	45	120	210	252	210	120	45	10	1						1024
1	11	55	165	330	462	462	330	165	55	11	1					2048
1	12	66	220	495	792	924	792	495	220	66	12	1				4096
1	13	78	286	715	1287	1716	1716	1287	715	286	78	13	1			8192
1	14	91	364	1001	2002	3003	3432	3003	2002	1001	364	91	14	1		16384
1	15	105	455	1365	3003	5005	6435	6435	5005	3003	1365	455	105	15	1	32768

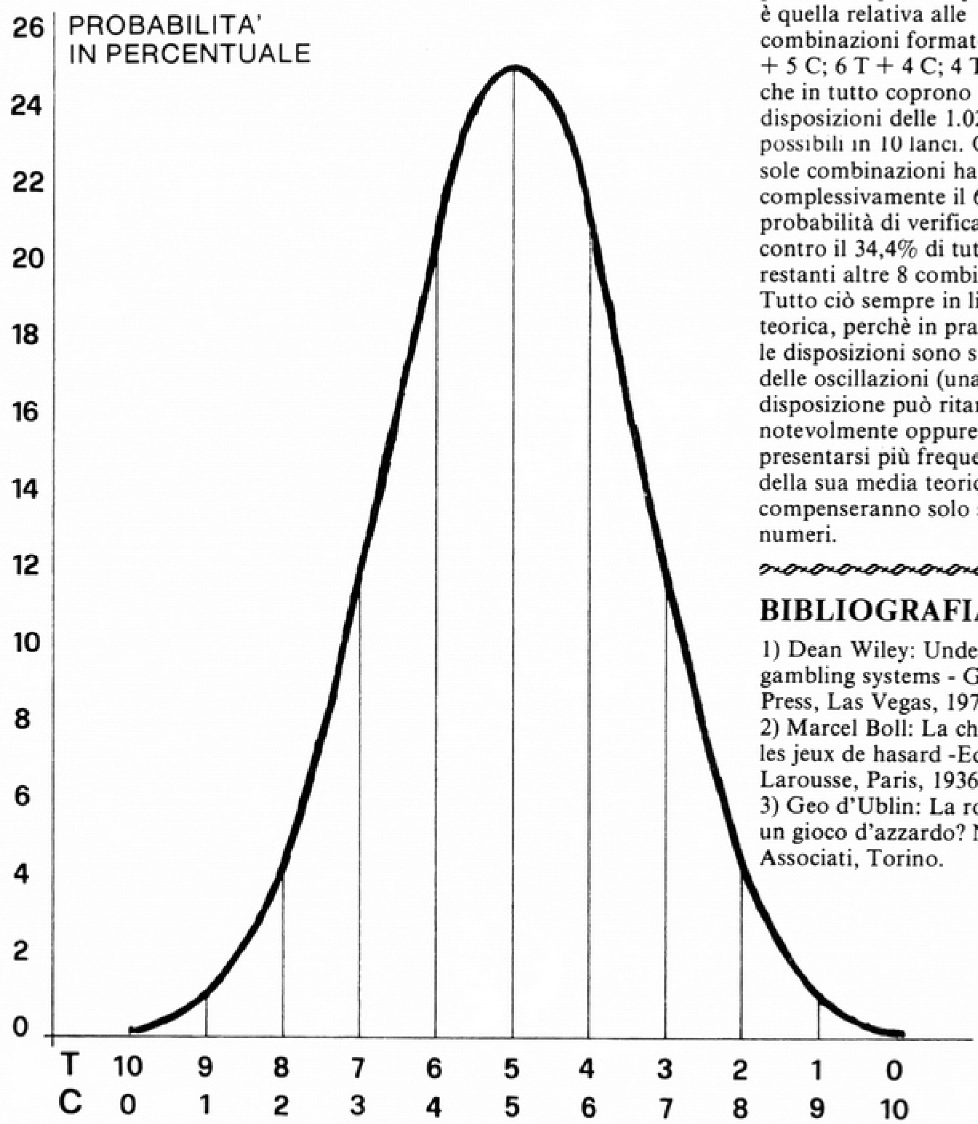
Il giocatore A ha
1 probabilità su 8 (12,5%) di vincere 3.000 lire;
3 probabilità su 8 (37,5%) di vincere 1.000 lire;
3 probabilità su 8 (37,5%) di perdere 1.000 lire;
1 probabilità su 8 (12,5%) di perdere 3.000 lire.
Il giocatore B vincerà quando A perderà e viceversa, ma si troverà in una situazione perfettamente identica a quella del giocatore A.
Passiamo a considerare una partita di 4 lanci consecutivi. In questo caso, le possibili disposizioni sono 16, e precisamente:

1ª: T T T T
2ª: T T T C
3ª: T T C T
4ª: T C T T
5ª: T C C C
6ª: T T C C
7ª: T C T C
8ª: T C C T
9ª: C T T C
10ª: C T C T
11ª: C C T T
12ª: C T T T
13ª: C T C C
14ª: C C T C
15ª: C C C T
16ª: C C C C

Il bilancio dei nostri giocatori A e B sarà uno dei seguenti:
A ha 1 probabilità su 16 (6,25%) di vincere 4.000 lire;
4 probabilità su 16 (25%) di vincere 2.000 Lire;
6 probabilità su 16 (37,5%) di fare lancio nullo;
4 probabilità su 16 (25%) di perdere 2.000 lire;
1 probabilità su 16 (6,25%) di perdere 4.000 lire.
Anche in questo caso, il giocatore B avrà le stesse probabilità del giocatore A, anche se le sue occasioni di vincita e di perdita saranno diametralmente opposte a quelle del giocatore A.
Va notato che le probabilità di fare lancio nullo è scesa al 37,5%, contro il 50% relativo alle partite di due colpi e ciò è una costante in continua diminuzione; infatti, col crescere del numero dei lanci la possibilità di ottenere un ritorno all'equilibrio diventa sempre più bassa.
Potremmo continuare a fare altri esempio con partite aventi un maggior numero di lanci, ma riteniamo che il lettore sia ormai in grado di poterlo fare autonomamente. In pratica, ogni volta che si aggiunge un nuovo lancio alla partita, si accresce di una unità il numero delle combinazioni possibili (con 4 lanci ci sono 5 combinazioni, con 5 lanci ce ne sono 6 ecc.), mentre si raddoppia il numero delle possibili disposizioni: con 5 lanci si avranno 32 disposizioni, con 6 lanci se ne avranno 64, con 7 lanci se ne avranno 128 ecc. ecc.
Volendo schematizzare i risultati ottenuti negli esempi fatti precedentemente, si può operare così:

PAR. 1 LAN. 1 1
PAR. 2 LAN. 1 2 1
PAR. 3 LAN. 1 3 3 1
PAR. 4 LAN. 1 4 6 4 1

Il che ci riporta a dire che in un solo lancio ci sono solo due alternative possibili: 1 T e 1 C; in due lanci le alternative possibili sono tre: 2 T — 1 T + 1 C — 2 C; in tre lanci ci sono quattro alternative possibili 3 T — 2 T + 1 C — 2 C + 1 T — 3 C; in quattro lanci ci sono cinque diverse alternative: 4 T — 3 T + 1 C — 2 T + 2 C — 1 T + 3 C — 3 C.
Lo schema riportato per queste quattro ipotetiche partite non è altro che quello corrispondente alle prime quattro righe del triangolo cinese.
La costruzione del triangolo cinese è molto semplice. Nella prima colonna c'è sempre 1, nella seconda colonna è riportata la numerazione progressiva per 1; nella terza colonna c'è il totale dei primi tre numeri della seconda; nella quarta colonna c'è il totale dei primi due numeri della terza colonna e così via.
Consultando il triangolo cinese, si possono immediatamente conoscere quali sono le combinazioni possibili e le relative disposizioni in un certo numero di lanci al gioco di Testa e Croce o di qualsiasi altro gioco che consideri due chances contrapposte ed equiprobabili, come ad esempio Rosso e Nero alla roulette.
Consideriamo, ad esempio, la riga N. 10. Essa è:
1 — 10 — 45 — 120 — 210 — 252 — 210 — 120 — 45 — 10 — 1
In questo caso le disposizioni possibili sono in tutto 1.024 (somma di tutti i numeri della riga), così distribuite:



252 : 5 T + 5 C
210 : 6 T + 4 C
120 : 7 T + 3 C
45 : 8 T + 2 C
10 : 9 T + 1 C
1 : 10 T
210 : 6 C + 4 T
120 : 7 C + 3 T
45 : 8 C + 2 T
10 : 9 C + 1 T
1 : 10 C

Naturalmente, il triangolo cinese può essere sviluppato all'infinito, anche se andando troppo in là con l'aggiunta di nuovi termini diventa difficile contenerlo in una sola pagina di rivista. Si può comunque avere un'immediata percezione visiva delle varie combinazioni relative ad un determinato numero di lanci ricorrendo a un grafico che viene di solito indicato come *curva di Gauss*. Ad esempio, la 10ª riga del triangolo cinese può essere così rappresentata con il grafico qui riprodotto.
Sull'ordinata troviamo varie probabilità percentuali da 0 a 26. Sull'ascisse, tutte le varie combinazioni possibili in 10 lanci. Si noterà che la zona che presenta le più alte probabilità è quella relativa alle combinazioni formate da 5 T + 5 C; 6 T + 4 C; 4 T + 6 C, che in tutto coprono 672 disposizioni delle 1.024 possibili in 10 lanci. Queste tre sole combinazioni hanno complessivamente il 65,6% di probabilità di verificarsi, contro il 34,4% di tutte le restanti altre 8 combinazioni. Tutto ciò sempre in linea teorica, perchè in pratica tutte le disposizioni sono soggette a delle oscillazioni (una disposizione può ritardare notevolmente oppure può presentarsi più frequentemente della sua media teorica) che si compenseranno solo su grandi numeri.

BIBLIOGRAFIA

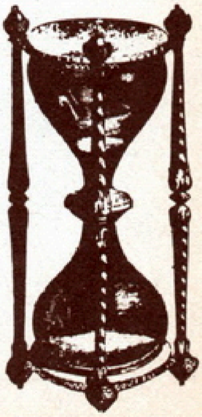
1) Dean Wiley: Understanding gambling systems - GBC Press, Las Vegas, 1975.
2) Marcel Boll: La chance et les jeux de hasard -Ed. Larousse, Paris, 1936.
3) Geo d'Ublin: La roulette è un gioco d'azzardo? NO - Ed. Associati, Torino.

PERGIOCO

Partendo dalla freccia in basso a sinistra, raccogliete il maggior numero di regali dall'albero di Natale senza mai ripercorrere o incrociare la vostra linea.
Dovete terminare nel cerchio in basso a destra.
E' possibile raccogliere tutti i regali tranne due. Quali?



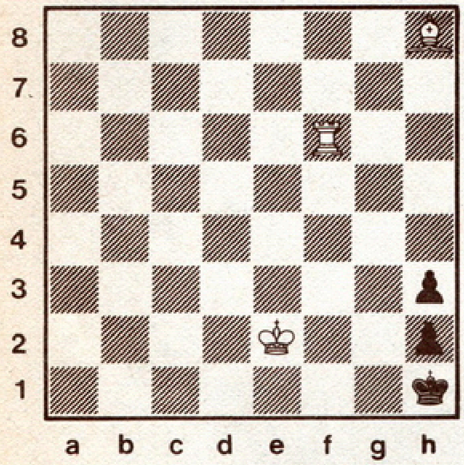
DA GIO CA RE



La soluzione del "maestro" non è sempre la migliore

Un giovane inglese ha studiato le proposte di gioco di importanti autori di saggi scacchistici. E ne ha scoperte delle belle

Il principiante (e non solo il principiante) tende, in genere, a prendere per oro colato la soluzione dello studio proposta dal compositore dello studio stesso.
Ma sarà poi vero che la via indicata dal compositore è sempre la più efficiente (o brillante, il che è una condizione necessaria per la "bontà" dello studio) per raggiungere l'obiettivo prefissato?
A quanto sembra, no!
Un inglese (intrigante), tale Walter Veitch, si è preso la briga di fare le pulci ad alcuni studi "rinomati" e alle soluzioni indicate dai loro compositori. Così, nello studio del diagramma 1 Veitch ha "constatato" che la soluzione proposta dal compositore (Mr. Horwitz) non è la più "bella".



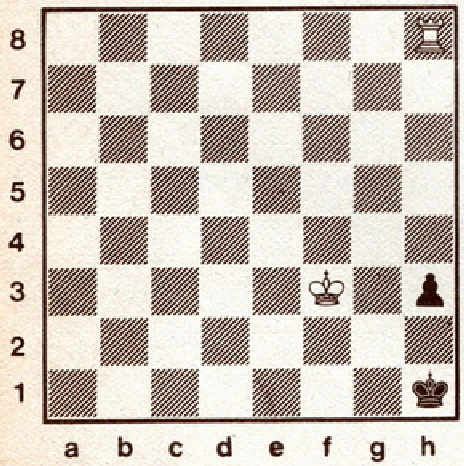
DIA 1

Il B muove e vince

Horwitz dà la seguente soluzione (per la verità, noiosa):

1. Tf8 Rg2
2. Tg8+ Rh1
3. Ag7 Rg2
4. Ae5+ Rh1
5. A:h2 R:h2
6. Rf3 Rh1
7. Th8

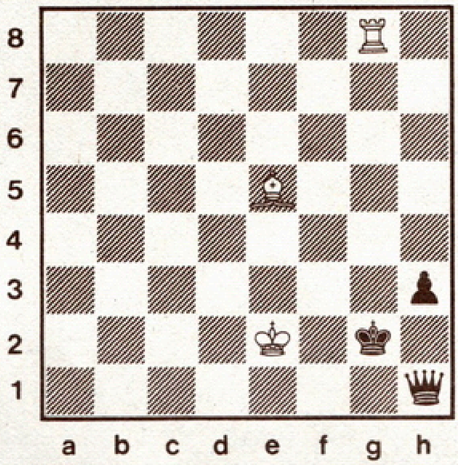
e matto in due mosse



DIA 2

Veitch ritiene (a nostro avviso con ragione) che sia più bella la soluzione:

1. Tf8 Rg2
2. Ae5 h1=D
3. Tg8 matto

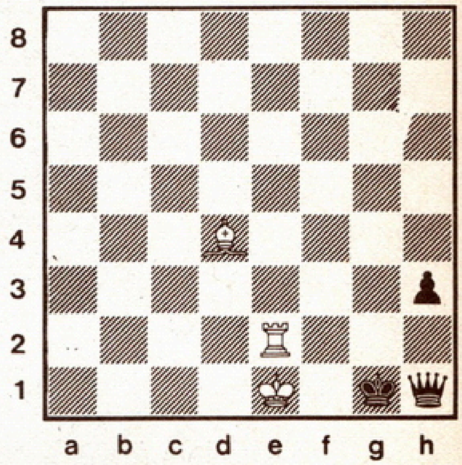


DIA 3

e che sia almeno altrettanto decorosa la soluzione:

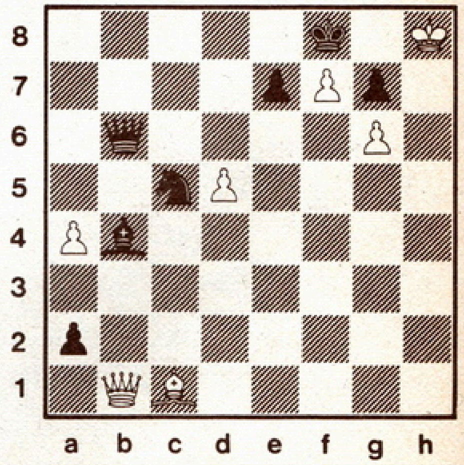
1. Re1 Rg2
2. Tf2+ Rg1
3. Ad4 hl=D
4. Te2 matto





DIA 4

Lo studio del diagramma 5 di F. S. Bondarenko e O. S. Kakovin, che per inciso s'è meritata la terza menzione onorevole del torneo per il 300° anniversario dell'Unione dell'Ucraina e della Russia, si basa, secondo Veitch, su un'idea spettacolare, ma non tiene conto di... alcuni "inconvenienti" sostanziali.



DIA 5

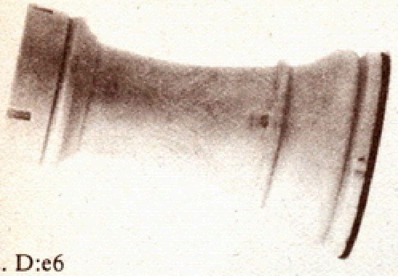
Il Bianco muove e "vince"

La soluzione dei compositori è:

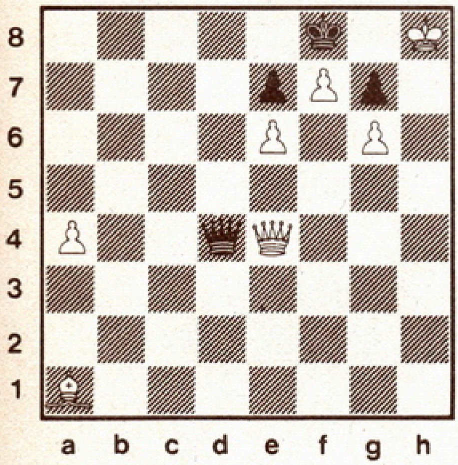
1. Ab2

minaccia 2. A:g7 matto.

1. ... Ce6

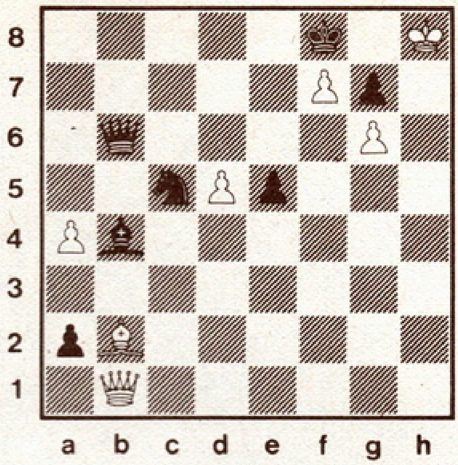


2. D:e6 Ac3
3. A:c3 aI=D
4. A:aI Db2
5. Dc2
La donna nera è tabù per via dello stallo.
5. ... Dc3
6. Dd3 Dd4
7. De4 e vince



DIA 6

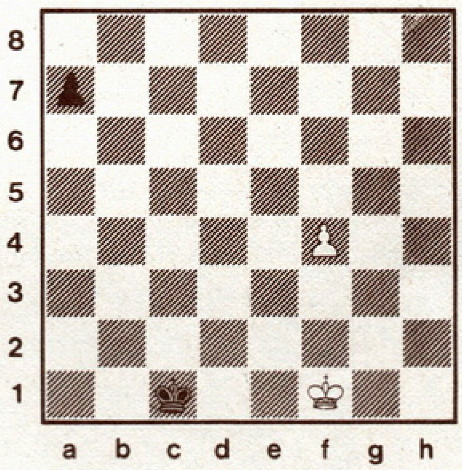
Il nero non può parare contemporaneamente le minacce di 8. Da 8 matto e 8. A:g7 matto.
Ebbene, quali sono gli inconvenienti rilevati da Veitch e "non considerati" sia dai compositori che dai giudici?
Il primo inconveniente è che il Nero vince se a 1. Ab2 risponde con 1. ...e5!



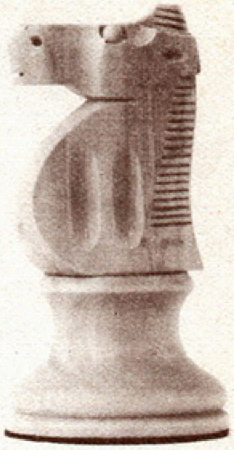
DIA 7

Il secondo è che comunque il seguito .... 3. Dh1, D ovunque; 4. Dh7 vince più rapidamente.
Veitch non si è limitato a fare le pulci alle soluzioni di studi rinomati ma ha anche posto l'accento sull'ignoranza di taluni maestri e grandi maestri internazionali circa il trattamento del finale di partita. Lo studio del diagramma 8 di Z. M. Birnov, ad esempio, è stato ritenuto "insolubile" da un campione nazionale inglese di cui taciamo (per carità) il nome.

DIA 8

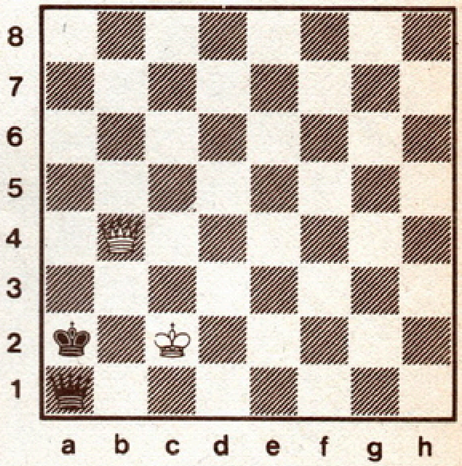


Il Bianco muove e vince

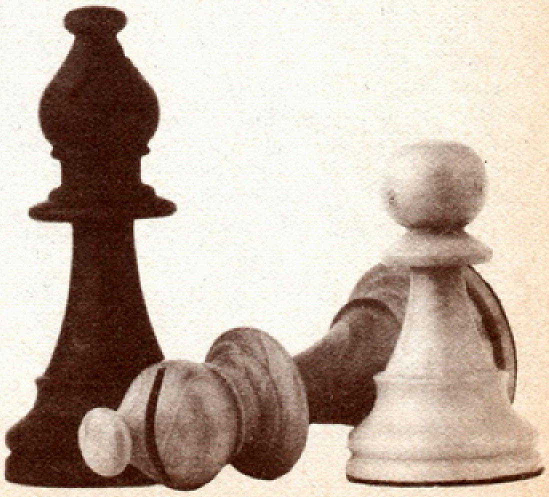


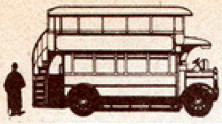
Eppure la soluzione è banale, almeno per chi conosce la posizione del Lolli (diciottesimo secolo).
1. Re2 a5
2. Rd3 Rb2
oppure 2... a4; 3. Rc3 e vince.
3. f5 a4
4. f6 a3
5. f7 a2
6. f8=D a1=D
7. Db4+ Ra2
8. Rc2 e vince

DIA 9









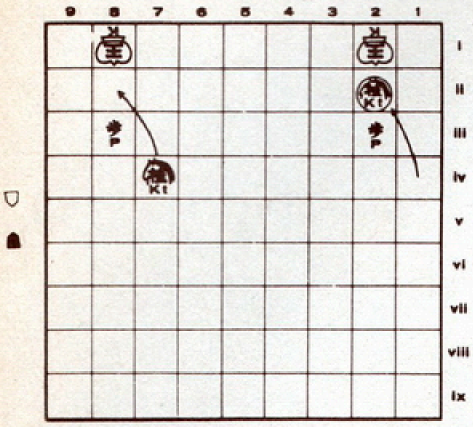
Shogi

Come usare i pezzi degli scacchi giapponesi

Una serie di situazioni di gioco per conoscere a fondo le possibilità di movimento, di cattura e di vittoria

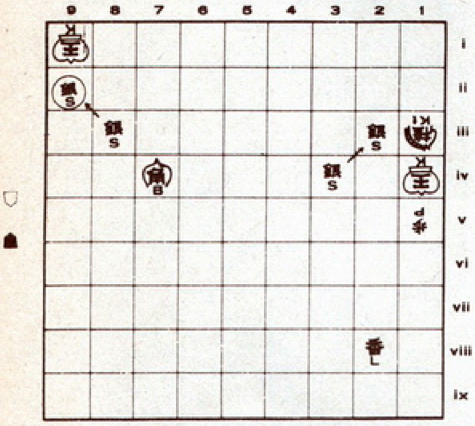
III puntata

di Alex Giordana



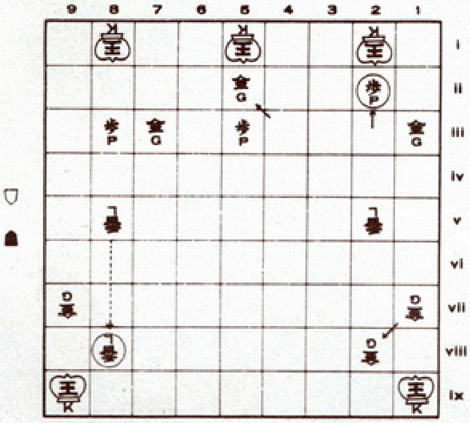
Sinistra:
Siete in posizione per un matto.

Destra:
Avete fatto matto avanzando il vostro Cavallo nella casella di fronte al Re avversario e promuovendo il Cavallo a Oro.
Il vostro nuovo Oro adesso minaccia (dà scacco) al Re.
Il Re non può mangiarlo perché allora il Pedone mangerebbe poi lui.
Infine, il Re non può andare di fianco o avanti diagonalmente perché anche l'Oro potrebbe mangiarlo.
E' scacco matto e la partita finisce qui, quando il Re è sotto scacco e non può scappare.



Sinistra:
L'Argento va nel 9 ii dove viene promosso a Oro e matta.
Il Re non può mangiare il nuovo Oro perché questi è protetto dall'Alfiere il cui potere si estende in diagonale.
Notate che se l'Argento non viene promosso, il Re potrebbe scappare infilandosi nell'8 ii.

Destra:
Qui l'Argento matta perché non viene promosso.
Egli non deve essere promosso perché ha necessità di mantenere il suo potere originale di Argento di muovere indietro diagonalmente.
Il Re non può uscire a causa della Lancia nel 2 viii che protegge anche l'Argento in modo che il Re non possa mangiarlo.



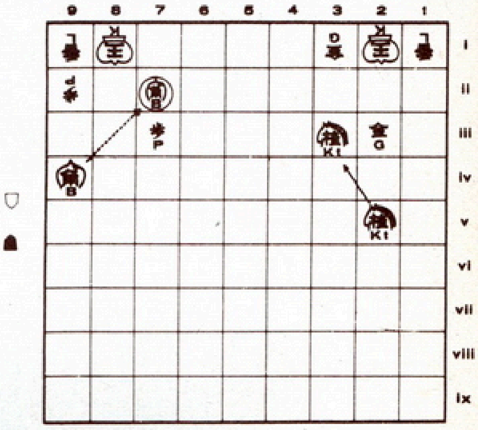
Alto Sinistra:
In posizione di matto. Il Pedone è davanti al Re e l'Oro gli è accanto.

Alto Centro:
Un modo di fare questo matto. L'Oro muove di fronte al Re dandogli scacco e coprendo allo stesso tempo anche tutte le sue caselle di fuga.
L'Oro non può essere mangiato perché è protetto dal Pedone.

Alto Destra:
L'altro modo di fare matto è di lasciare l'Oro dov'è e di muovere il Pedone in avanti promuovendolo a Oro (essendo l'intera sua mossa fatta oltre la linea di promozione).
Qui l'Oro rimane dov'è come pezzo a difesa ed il Pedone matta.

Basso Sinistra;
Un matto con Oro e Lancia. L'Oro è davanti al Re e la Lancia scende lungo la fila fino all'8 viii dove viene promossa a Oro e matta il Re.

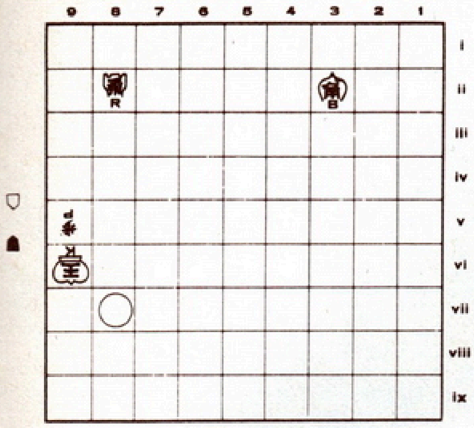
Basso Destra:
Gli stessi pezzi ma il matto fatto in altro modo.
La Lancia rimane indietro a protezione e l'Oro sale a dare il matto.
Notate che l'Oro qui deve muovere nel 2 viii dove sarà aiutato dalla Lancia. Se l'Oro muovesse nel 1 viii sarebbe mangiato dal Re.



Sinistra:
L'Alfiere matta perché viene promosso. Egli dà scacco al Re con il suo potere originale di Alfiere di poter viaggiare diagonalmente. Ma ora che è promosso, ha anche una casella lungo le linee rette e questo potere extra copre le caselle di fuga del Re 7 i e 8 ii.
L'Alfiere non può essere mangiato perché è protetto dal Pedone (Il matto potrebbe anche essere dato promuovendo il Pedone).

Destra:
Il Cavallo matta perché non viene promosso.
Ricordate che se venisse promosso perderebbe la sua mossa originale e diventerebbe semplicemente un Oro. In questa posizione come Oro non potrebbe arrivare al Re, mentre restando un Cavallo non promosso può dare scacco. Qui il suo scacco è matto perché tutte le caselle di fuga del Re sono coperte dall'Oro nel 2 iii.





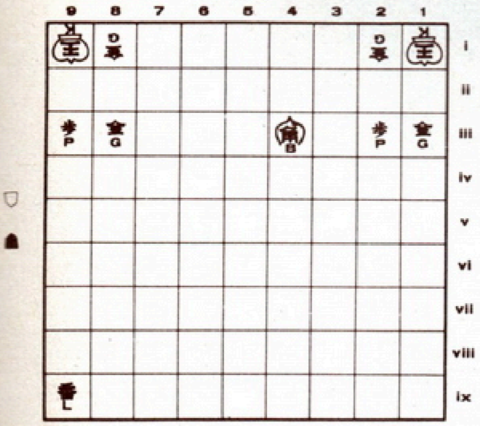
Qui sia l'Alfiere che la Torre possono dare matto perché vengono promossi e rientrano da oltre la linea di promozione. La casella chiave è la 8 vii.

La promozione è necessaria nei due casi:

— per la Torre, perché ha bisogno della casella diagonale in aggiunta ai suoi poteri, per poter dare scacco al Re che è sulla diagonale dell'8 vii;

— per l'Alfiere, perché se non viene promosso potrà dare solo uno scacco inoffensivo ed il Re scapperebbe nel 9 vii; mentre se viene promosso, l'Alfiere copre quest'ultima casella con il potere extra di andare in una casella lungo la linea orizzontale.

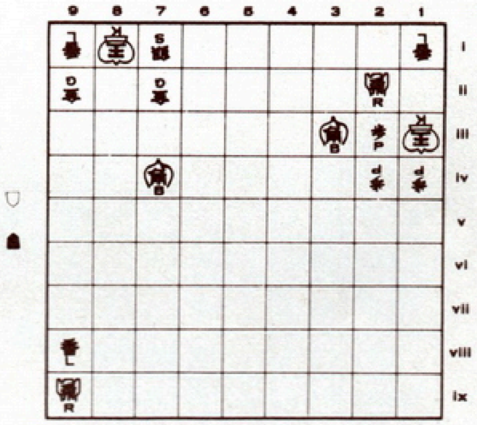
Ricordate che la Torre e l'Alfiere mantengono tutti i loro poteri originali anche quando vengono promossi. Tutti gli altri pezzi perdono la loro natura originale, come già detto, e diventano semplicemente degli Oro. Così promuovete *sempre* la Torre e l'Alfiere quando potete, perché voi non perdete niente e loro aumentano il potere. Con gli altri pezzi voi dovete considerare prima della loro promozione se vi sarà più utile avere un nuovo Oro oppure il pezzo con il suo potere originale.



Semplici combinazioni di scambio:
Sinistra:
Siete in posizione di matto, grazie al potere della vostra Lancia nel 9 ix.
Giocate il vostro Oro nel 9 ii, dando scacco.
L'avversario deve mangiarlo con il suo Oro.
Ora voi date matto mangiando l'Oro nemico con il vostro Pedone promosso a Oro. L'avversario non può mangiare il vostro Pedone promosso perché è protetto dalla Lancia.
Potreste anche fare questo matto giocando prima il Pedone nel 9 ii e promuovendolo a Oro, e poi, quando l'avversario mangia, dare matto rimangiando con il vostro Oro, o persino con la vostra Lancia (promuovendola a Oro).

Destra:
Non potete dare matto direttamente nel 2 ii perché l'avversario mangerebbe il vostro pezzo con il suo Oro. Se voi rimangiaste, il Re avversario catturerebbe il vostro ultimo pezzo attaccante.
Così prima di tutto abbattete il difensore avversario, l'Oro nel 2 i. Giocate l'Alfiere nel 2 i mangiando l'Oro e promuovendo l'Alfiere. Questi ora dà scacco con il suo potere di promozione, e l'avversario deve mangiarlo con il Re.
Il Re avversario ha così perso la sua guardia del corpo e voi date matto nel 2 ii con l'Oro o con il Pedone promosso.

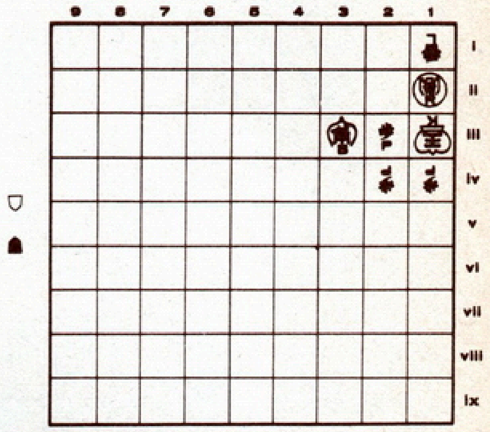




Sinistra:
Potete vincere in ogni ordine. La casella chiave è la 9 ii.
Voi mangiate l'Oro avversario nel 9 ii sia con l'Alfiere che con la Lancia, promuovendo nei due casi.
L'avversario deve ora mangiare con la Lancia o subisce matto.
Voi rimangiate la Lancia avversaria, nuovamente promuovendo, e questa mossa dà matto.

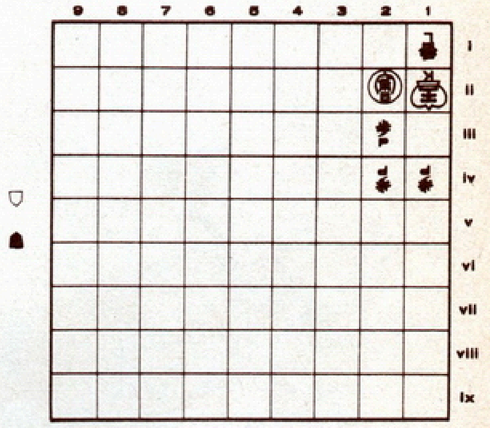
Destra:
Un piccolo problema.
Voi avete i vostri due pezzi grossi per l'attacco, ed è chiaro che vincerete se semplicemente muovete la Torre indietro nel 2 i e promuovendo.

Ma la regola nei problemi Shogi è che *ogni mossa deve essere scacco.* Come potete dare matto all'avversario in due mosse, se ogni mossa è uno scacco?

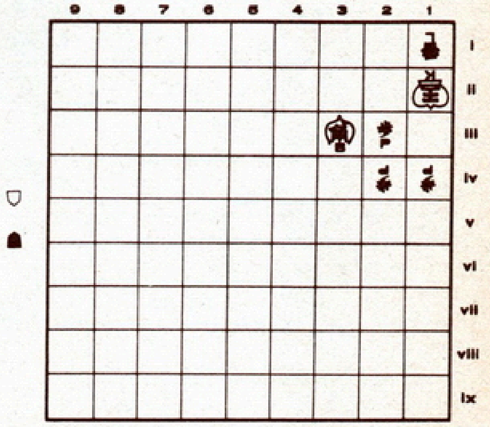


La mossa chiave del problema è giocare la vostra Torre nel 1 ii, promuovendo. Ora l'avversario deve mangiarla, e può farlo sia con il Re che con la Lancia.

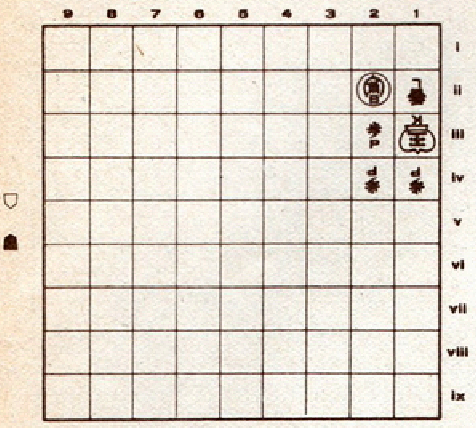
Supponiamo che lo mangi con il Re........



Ciò che avete ottenuto è di togliere la vostra Torre dalla strada e dalla casella di matto, la 2 ii. Il vostro Alfiere è ora libero di andare in quella casella........

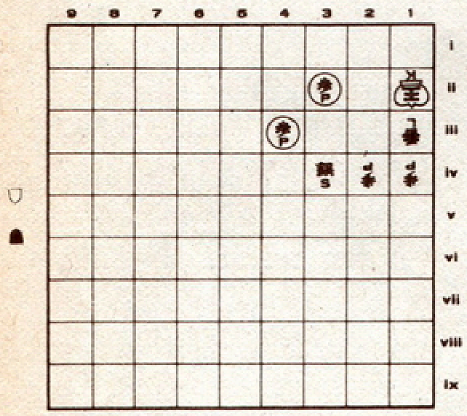


...a dare il matto. Notate che egli *deve essere promosso* per dare scacco matto al Re, perché ha bisogno sia delle linee rette che di quelle diagonali per coprire tutte le possibili caselle di fuga del Re.



Se il vostro avversario ha mangiato la Torre con la Lancia, il vostro Alfiere gli avrebbe anche dato matto. l'Alfiere è protetto dal Pedone, e a sua volta l'Alfiere (con i suoi poteri di promozione) protegge il Pedone dall'essere catturato dal Re.



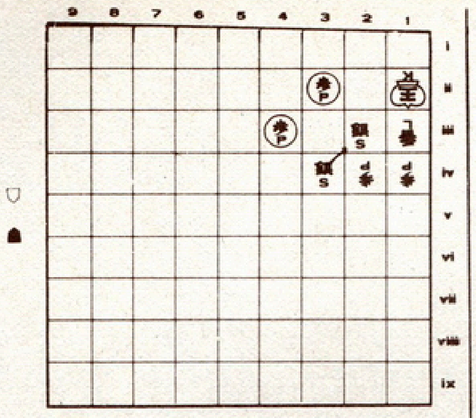


Soffocamento con due Oro

Questa è una importante conclusione di partita che capita sovente nei veri giochi. E' essenziale che voi siate abili a riconoscerla quando capita in una forma o in un'altra. Più avanti naturalmente, dovrete essere tanto abili da prevederla molto prima, sia per provocarla a vostro favore e sia per evitarla se doveste subirla. Voi dovete dare scacco matto dando scacco con ogni mossa. Avete due Pedoni promossi (in altre parole, due Oro) che non sono molto vicini per dare matto. Se voi aveste una mossa di scorta potreste far salire il vostro Pedone promosso dal 4 iii al 3 iii e quindi dare all'avversario il colpo di grazia.

Questo vi dà l'indizio. In qualche modo dovete arrangiarvi perché possiate fare quella mossa e dare scacco allo stesso tempo.

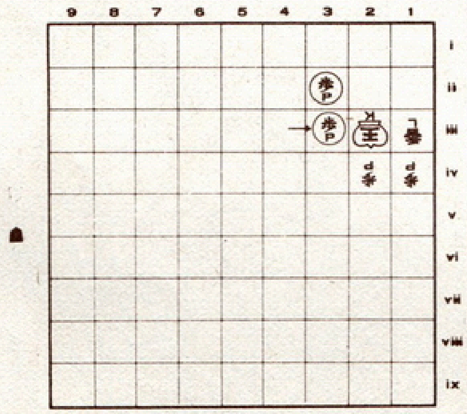
(Un piccolo esperimento vi convincerà che un sacrificio nel 2 ii è inutile — i pezzi che vi rimangono sono ancora troppo distanti).



Qui c'è la soluzione: giocate l'Argento nel 2 iii, dando scacco.

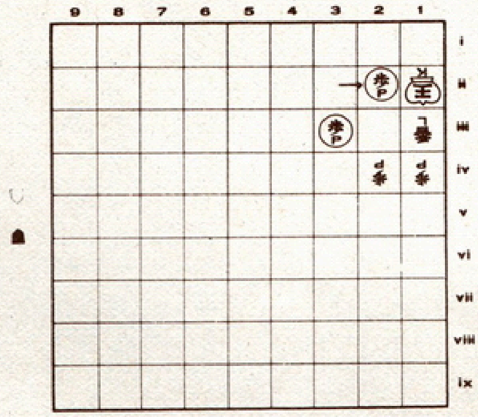
Se l'avversario non mangia l'Argento ma gioca Re-1i, allora voi date facilmente matto con Argento-2 ii (promozione).

Così l'avversario deve mangiare il vostro Argento: Re-2 iii.



Vi avvicinate con il vostro Pedone promosso che è un Oro.

I due Oro si proteggono a vicenda ed il Re non può mangiarli tutti e due. Egli deve tornare indietro al 1 ii.



Avete soffocato il Re con i due Oro e dato matto nel 2 ii con entrambi.

Gli articoli precedenti sono apparsi sui numeri di Ottobre e Novembre.

Rhichi

Giocatori abili e sicuri della propria mano, quando hanno bisogno di una sola tegola per fare mah jong possono dichiarare *Rhichi* in qualunque momento della partita. Le tegole del dichiarante sono distese a faccia in giù, in attesa della tegola fortunata.

Se il giocatore la ottiene, pescandola dalla muraglia o prendendo lo scarto di un avversario, i suoi punti sono raddoppiati. Questa regola è un'estensione di una regola più antica, che raddoppiava il punteggio di chi vinceva dopo essersi dichiarato "servito", in attesa di una sola tegola, subito dopo il suo primo turno di gioco (il giocatore del Vento del Round, subito dopo aver scartato la tegola in più dalle sue 14 tegole iniziali, gli altri tre subito dopo aver pescato e scartato la prima tegola). Questo particolare tipo di *Rhichi* dà diritto oggi a 100 punti aggiuntivi dopo tutti i calcoli di raddoppio.

I "grandi giochi" e il limite massimo di punti

Il sistema a moltiplicatori che abbiamo riscontrato così di frequente nel conteggio dei punti genera a volte totali sproporzionati. Facciamo il caso di una mano composta solo di *Pung* e *Kong* (caso 7) dei quali 3 non esposti (caso 8a), con tegole letterali, e un solo tipo di tegole numerali (caso 6), la coppia di tegole letterali (caso 10) che fa mah jong pescando l'ultima tegola dalla muraglia (casi 8c e 12): se si tiene conto che è molto probabile che almeno uno dei *Pung* o *Kong* dia diritto ad un raddoppio supplementare, questa mano, calcolabile per una media di circa 100 punti Fondamentali verrebbe moltiplicata 128 volte!

Un caso del genere non è affatto improbabile,

specialmente fra giocatori allenati e nel corso di una partita completa. Per questo vengono fissati dei limiti massimi di punteggio, sull'ordine dei 3000 punti per il giocatore Vento del Round e 2000 punti per gli altri. A questo massimo di punteggio hanno diritto anche combinazioni particolarmente difficili da realizzare, dette "grandi giochi", e che non abbiamo finora citato. I "grandi giochi" classici sono:

1. "L'Uscita degli Dei": la mano del Vento del Round fa mah jong in apertura di gioco, con le 14 tegole ottenute nella distribuzione; oppure gli altri Venti fanno mah jong pescando la prima tegola scartata dal Vento del Round.
2. "Le quattro benedizioni sulla casa": fare mah jong con quattro *Pung* o *Kong* dei quattro Venti.
3. "Beccare il gallo d'oro": fare mah jong pescando dalla muraglia o dagli scarti il 5 di cerchi.
4. "Le tredici lanterne meravigliose": una mano con l'1 e il 9 di bambù, di cerchi e di caratteri, un Drago di ogni colore, i quattro Venti e una tegola che faccia

I "grandi giochi" classici del Mah Jong

III puntata

di Sergio Masini

coppia con una delle precedenti.
5. "La casa piena di nove pezzi": un *Pung* di 1, un *Pung* di 9 e le tegole dal 2 all'8, tutte del medesimo seme, più una tegola che faccia coppia con una delle tegole dal 2 all'8.
6. "Il piccolo serpente": una serie completa da 1 a 9 dello stesso seme, i quattro Venti e un Drago qualunque.
7. "Il serpentone": una serie completa da 1 a 9, un *Pung* e una coppia di Venti o di Draghi.
8. Una mano con tre *Pung* o *Kong* dei tre Draghi.
9. Una mano in cui tutti i *Pung*, i *Kong* e la coppia sono di 1 e di 9 (ovviamente i *Chow* non sono ammessi).
10. Una mano composta solo di tegole letterali (Venti e Draghi).
11. Una mano con quattro *Pung* o *Kong* non esposti.
12. Una mano con quattro *Kong* (esposti o non esposti).
13. Fare mah jong come Vento del Round per la nona volta consecutiva (come si ricorderà, se un gioco è vinto dal giocatore che in quel momento è Vento del Round, i Venti non "girano" e tutti i giocatori conservano la loro denominazione nel gioco successivo).

Come si è visto, la maggior parte dei "Grandi giochi" porta nomi simbolici, carichi di contenuti esoterici in gran parte misteriosi. Con poco rispetto per la tradizione, ogni tanto qualche gruppo di giocatori buontemponi e fantasiosi inventa nuovi "grandi giochi" e cerca di proporli agli altri. Citiamone tre, pubblicati nel volume "Giochi di società", Milano, Editori Fratelli Spada, 1979:
1. "Lo sbaglio di Hitler": tegole dall'1 al 7 di una stessa serie, *Pung* di draghi, una serie completa dei quattro venti, nessuna coppia; tegole prese tutte dalla muraglia, tranne l'ultima che può essere uno scarto; divieto di trasformare il *Pung* di draghi in un *Kong* se si pesca la quarta tegola, che va quindi scartata.
2. "Il santuario dei passeri": *Kong* dell'1 di bambù (che rappresenta appunto un passero) e coppia di 2, 3, 4, 6, 8 di bambù; tegole pescate tutte dalla muraglia, tranne l'ultima che può essere uno scarto.
3. "Il giglio della valle": *Pung* o *Kong* di Draghi Verdi; *Pung* o *Kong* di Draghi Bianchi; due *Pung* o *Kong* del 2, 3, 4, 6 oppure 8 di bambù; una coppia del 2, 3, 4, 6, 8 di bambù.

E' bene a questo punto precisare che non tutti i regolamenti riportati all'interno dei giochi in commercio riportano tutte le eventualità di raddoppio e di punteggio massimo di cui abbiamo parlato. In particolare, il regolamento pubblicato da Valvassori fissa il massimo dei punti a 200 per tutti i giocatori e nella sua elencazione di combinazioni che danno diritto al massimo include quello che abbiamo denominato caso 4.a. dei raddoppi e i casi 2, 4 e 14 del limite massimo appena descritti. Ad essi aggiunge altri due casi.
1: Mah jong realizzato con quattro *Pung* o *Kong* più una coppia di tegole dette "di testa", considerando come tali l'1 e il 9 di bambù, caratteri e cerchi, i quattro Venti e i tre Draghi.
2: Mah jong di sette coppie di qualunque tipo di tegole.

Il caso 2, in particolare, è stato ammesso solo di recente nel regolamento giapponese, e non dà diritto secondo quest'ultimo al massimo dei punti. Ne parleremo oltre, nella parte dedicata alle aggiunte facoltative.

E' essenziale mettersi d'accordo sui raddoppi e sui "massimi" consentiti sin dall'inizio di una partita. Poiché i giocatori meno abili devono già mettercela tutta per fare mah jong e basta, è consigliabile introdurre i raddoppi e i "massimi" procedendo per gradi. A questa cautela però si sottraggono i raddoppi dovuti al possesso di un *Pung* o di un *Kong* di Draghi o del proprio Vento o del Vento del Round, che vanno sempre comunque applicati.

I Fiori e le Stagioni

Spieghiamo finalmente l'uso delle misteriose tegole denominate "Fiori" e "Stagioni". Sono le tegole che abbiamo scartato all'inizio delle spiegazioni e che alcuni regolamenti, primo fra tutti quello giapponese, escludono dalle partite "ufficiali" benché si tratti, dopo tutto, dei resti della prima versione del mah jong, che lasciava molto maggiore spazio alla fortuna. In effetti queste tegole introducono una forte componente di casualità, abbastanza estranea all'attuale "spirito" del gioco; ma se fra i partecipanti c'è un solo giocatore esperto l'uso di queste tegole può consentire un maggiore equilibrio di forze.

Innanzitutto, precisiamo che i Fiori e le Stagioni sono otto tegole illustrate con i soggetti più vari e divise, appunto, in due serie di quattro pezzi ciascuna, solitamente numerati dall'1 al 4. La prima serie è quella dei Fiori, di nome e di fatto: le tegole sono appunto decorate con figure di fiori, di solito un'Orchidea, un fiore di Bambù, un Crisantemo e un fiore di Susino. La seconda serie può essere decorata con altri Fiori o con figure simboliche: in alcuni mah jong rappresentano professioni, come Pescatore, Taglialegna, Contadino e Stûdioso, oppure fattori ambientali, come Vento, Flora, Neve e Luna; altrimenti le Stagioni vere e proprie: Primavera, Autunno, Estate e Inverno. Quello che importa, comunque, è la numerazione: all'1° corrisponde il Vento dell'Est, al 2 il Sud, al 3 l'Ovest, al 4 il Nord.

Quando si adoperano le otto tegole di Fiori e Stagioni, esse vengono inserite fra le tegole da mescolare a faccia in giù all'inizio del gioco. Anziché disporre diciassette coppie di tegole per lato, i giocatori schierano diciotto copie. Subito dopo la distribuzione il Vento del Round chiama i Fiori e le Stagioni. Chi prende queste tegole le colloca di fronte a sé scoperte e le sostituisce con tegole prese dalla muraglia destra della breccia, ove si trovano le cosiddette Pedine Libere: si comporta, insomma, né più e né meno di come si deve procedere quando si realizza un *Kong*. Fiori e Stagioni valgono 4 punti ciascuno, tranne in un caso: che il giocatore possieda il Fiore e/o la Stagione corrispondenti al suo Vento. In questo caso il punteggio fondamentale viene raddoppiato (o quadruplicato se possiede sia il Fiore sia la Stagione corrispondenti al suo Vento. Abbiamo detto che le tegole sono numerate dall'1 al 4 e corrispondono ai vari Venti. Di conseguenza, se il giocatore Vento del Sud pesca il fiore n. 2 il suo punteggio finale sarà raddoppiato, mentre se ad esempio avesse pescato il Fiore n. 3 avrebbe totalizzato solo 4 punti in più.

Quanto al regolamento giapponese, che come abbiamo visto assegna punti solo al vincitore, qualora si decida di usare i Fiori e le Stagioni ammette il raddoppio anche nel caso che si peschi il Fiore o la Stagione del Vento del Round.

Un servizio inchiesta sul Mah Jong in Italia è apparso su Pergioco di Ottobre.
Le precedenti puntate delle regole sono state pubblicate sui numeri di Ottobre e di Novembre.

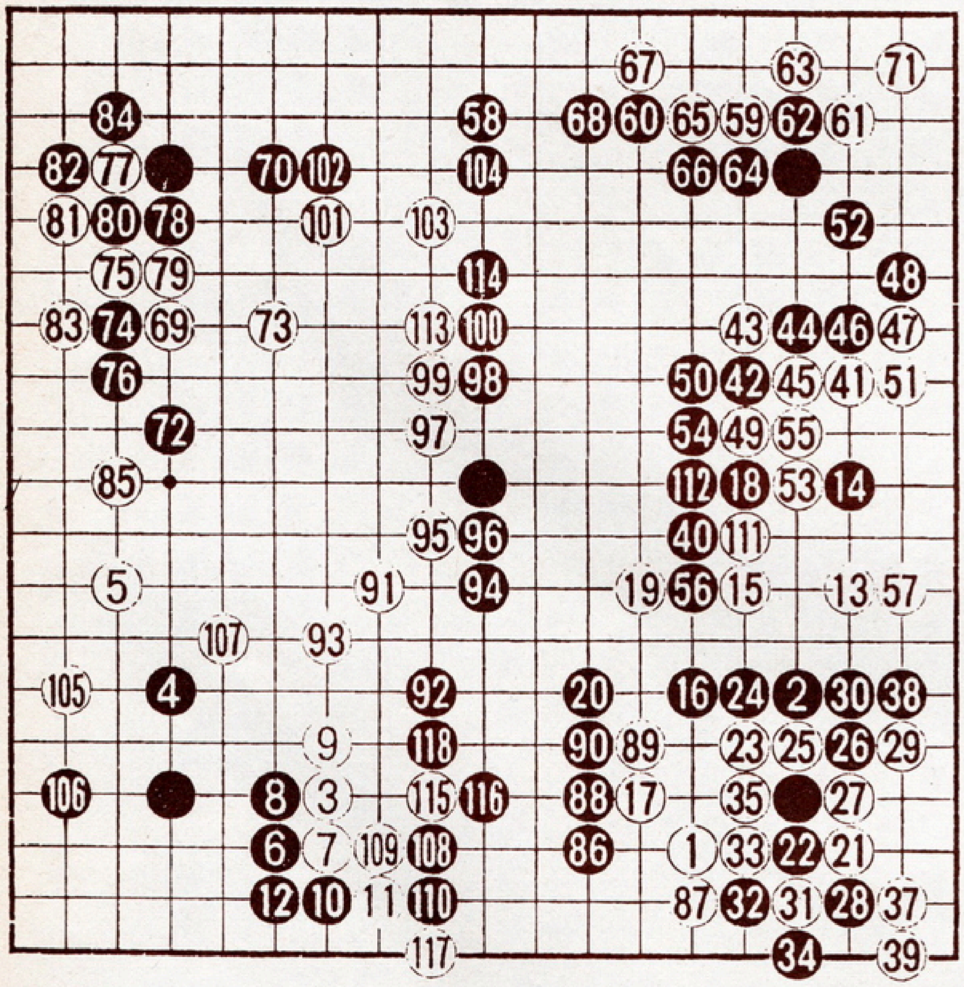
Cho Chikun campione a 25 anni

di Marvin Allen Wolfthal

Considerato la più grande rivelazione del dopoguerra, il giocatore giapponese ha difeso con successo il proprio titolo Meijin

Notizia dell'ultima ora: Cho Chikun ha difeso il titolo Meijin contro lo sfidante Kato Masao con una vittoria schiacciante: 4-0
Questo campione venticinquenne è considerato ormai il più straordinario fenomeno apparso nel mondo del Go dalla fine dell'ultima guerra. I giornali parlano apertamente dell' "epoca di Cho" e tutti si chiedono se sarà lui il prossimo sfidante del grande Fuijisawa Kisei. Fuijisawa dichiara di essere sempre lui il più forte e ride di tutti i probabili avversari.
Da quando all'età di sei anni, venne in Giappone dalla Corea per studiare alla famosa scuola di Kitani Minoru, Cho ha accumulato un primato dopo l'altro: più giovane proffessionista, più giovane vincitore di un titolo, ecc. Lo stesso titolo Meijin è il nono da lui vinto!
Ecco i suoi dati principali:
1956: nato a Seoul il 23 luglio
1962: arriva in Giappone; il giorno dopo batte Rin Kai ho (all'epoca 6-dan) in una partita a 5 pietre (a 6 anni!):

(1-118)



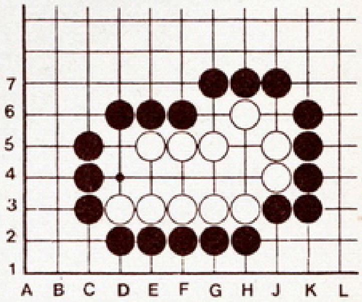
36:connette

Cho (5 pietre) contro Rin Kaiho, giocata alla festa per celebrare il totale di 100 dan della scuola Kitani, 2 agosto 1962.
Il bianco abbandona dopo Nero 118.

1968: Shodan e promozione a 2-dan (1969: 3-dan/1970: 4-dan/1971: 5-dan; 1973: 6-dan; 1975: 7-dan; 1978: 8-dan; 1981: 9-dan)
1973-1981: vince i seguenti titoli: New Stars (3 volte), Pro Best Ten, Asahi Top Eight, Oza, Gosei, Meijin (due volte).
Appena possibile presenteremo una delle partite della sua recente difesa del titolo Meijin contro Kato Masao.

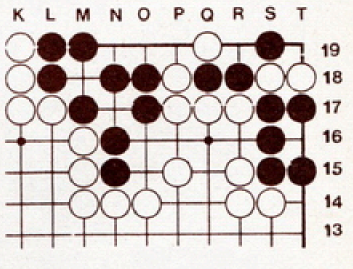
Trofeo di Go seconda serie

I



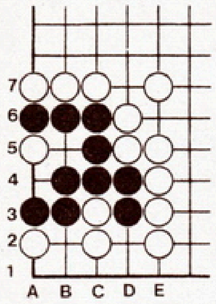
Il nero uccide

II



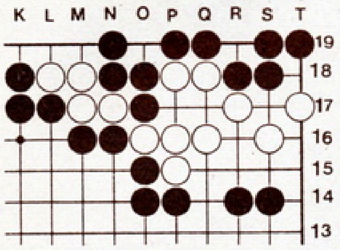
Il nero deve salvare tutti e due i suoi gruppi

III

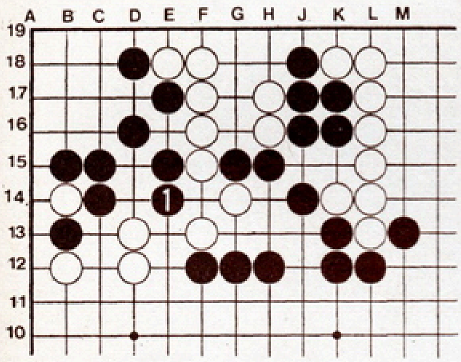


Il nero vive

IV



Il nero uccide



1 del nero è una minaccia mortale. Cosa può fare il bianco?

La prima serie di problemi ed il regolamento del trofeo sono comparsi sul numero di Ottobre.

Master Mind

Come ti nascondo il codice

Prime esperienze in Romagna di Master Mind Attivo

di Francesco Pellegrini

Mesi sempre più intensi per gli appassionati di Master Mind. Dopo l'appuntamento di ottobre a Chianciano (Campionato Italiano) e quello di novembre a Luxor (Campionato del Mondo), anche dicembre si arricchisce di una scadenza quanto mai significativa che, oltretutto, sembra abbia la più seria intenzione di trasformarsi in un appuntamento fisso, di tutto prestigio. Si tratta della 5 giorni di Lugo (Ravenna) dove si svolgeranno interessanti dibattiti e mostre specifiche sul gioco in generale, ma dove alla fin fine il master Mind la farà veramente da padrone.

Sono in programma infatti due tornei che serviranno a stuzzicare l'appetito (torneo di Original Master Mind il 10 dicembre, e torneo di Super Master Mind il giorno successivo) e, successivamente, domenica 13, il primo Campionato Italiano di Master Mind Attivo. Prima però di addentrarmi nei meandri del Master Mind Attivo voglio sottolineare che il Torneo di Super che si svolgerà l'11 rappresenterà di fatto una vera e propria rivincita del Campionato italiano, e oltretutto, essendo un torneo libero a tutti, è anche l'occasione per sfidare i finalisti nazionali per chi non era riuscito a classificarsi per Chianciano.

Ma veniamo al Master Mind Attivo, evoluzione veramente notevole del nostro gioco favorito, la cui elaborazione si deve alla fantasia ed alla creatività di Piero Zama, tre volte finalista nazionale nel corso degli ultimi tre anni. Come dire che Piero è uno dei "vecchi", dei "duri" amici del Master Mind, in cerca di sempre nuove emozioni e sfide all'ultimo piolino con chi ha la fortuna, o la sfortuna, di capitargli davanti.

Il Master Mind Attivo si differenzia dalle forme tradizionali poiché si gioca praticamente "alla pari". Il codificatore infatti non nasconde affatto la combinazione segreta, ma può cambiarla di volta in volta in base ai tentativi del suo antagonista. L'unica cosa che deve fare, ovviamente, è dare sempre delle risposte coerenti, cioè possibili, pena la chiusura dell'altro nel primo tentativo, a scalare da quello in cui è stata data una risposta impossibile. E mi spiego meglio. Devo indovinare una combinazione che non c'è, e magari pongo (si gioca sul New Master Mind, otto colori e quattro buchi)

R G N V = o
B A O M = o o

è evidente che il mio avversario che codifica ha giocato con tre colori diversi, di cui uno doppio. Quel che è certo è che non ha una combinazione davanti, ma l'ha solamente in testa. Deve cioè a sua volta controllare il mio tentativo e le sue precedenti risposte per non cadere in errori "suicidi". Se ad esempio al terzo tentativo giocassi

G R R N

è evidente che al massimo potrà darmi due risposte, non certo tre, perché è evidente che: o ho preso il doppio R, e in tal caso ho due risposte, oppure ho preso uno dei tre colori G R N. Supponiamo invece che mi risponda con 3 bianchi, e lo schema si presenti quindi così

R G N V = o
B A O M = o o
G R R N = o o o

Bene, allora avrò chiuso al 1° tentativo. Vediamo insieme il perché.

E' chiaro che la terza risposta è sbagliata, R R non possono infatti coesistere, dato che R non può stare nelle prime tre posizioni (ho infatti avuto sempre risposte bianche, e mai nere), R N e RG, e GN non possono stare assieme in base alla prima risposta. Dalla terza riga (sbagliata) scendo dunque alla seconda. O questa è compatibile con una qualsiasi combinazione, oppure scendo ancora, ed è evidente che la seconda riga non può rappresentare la combinazione segreta in quanto non vi sono presenti né R, né G, oppure N o V che devono invece esserci (uno di questi, ovviamente) in base alla prima risposta.

Chiudo allora al tentativo precedente, che in questo caso è il 1°.

Al Master Mind Attivo si deve quindi usare molto la testa, e si deve cercare di usarla bene e velocemente, perché si gioca come a scacchi: si lotta non solo contro l'avversario, ma anche contro il tempo e l'orologio (10 minuti a disposizione sia per indovinare che per dare le risposte).

L'ultima difficoltà è rappresentata dal fatto che non ci si può aiutare scrivendo, né decifrando né codificando. Tutti i calcoli, tutti i possibili ragionamenti, devono essere fatti a mente.

Bene, chi riesce a superare tutte le difficoltà e a battere tutti gli avversari non solo sarà Campione Italiano di Master Mind Attivo, ma potrà festeggiare la sua vittoria a Parigi. Il Primo Premio infatti consiste in una settimana all'ombra della Torre Eiffel. Niente male, vero?

E allora allenatevi, allenatevi e allenatevi ancora, e soprattutto venite in tanti a Lugo. Le gare e le selezioni risulteranno più appassionanti, e più grande sarà la soddisfazione per chi riuscirà a portarsi a casa l'ambito trofeo.

Torneo Master Mind per corrispondenza

E così finalmente arrivano le seconde risposte al primo torneo di Master Mind. E' necessario fare alcune considerazioni, positive e negative. Negativo è che molti concorrenti si siano persi i codici che avevano giocato e si siano trovati quindi nell'impossibilità di valutare le risposte che erano uscite sul numero di ottobre.

Niente paura, potete essere recuperati, basterà che telefoniate a Pergioco, vi facciate dare il vostro primo tentativo e la relativa risposta, e successivamente sempre per telefono diate il vostro secondo tentativo, e avrete sempre la vostra relativa risposta. Sarete quindi in grado di inviare regolarmente la vostra terza decodificazione, rispettando i tempi.

Altra negatività che non mi stancherò mai di denunciare, e molti di voi riceveranno infatti per la Befana calze piene di carbone, è la scrittura. A me fa indubbiamente piacere che firmiate le lettere che mi inviate, è simpatico e poco "burocratico", ma quando uno ha la firma illeggibile il povero Pellegrini impazzisce, in particolare c'è un concorrente, e non dico chi, fatevi l'esame di coscienza, che ha tenuto impegnata tutta la redazione per oltre 40 minuti per tradurre i suoi geroglifici. Se firmate saremo contenti, in particolare se poi aggiungerete un P.S. in stampatello con nome e cognome.
E' anche bello che ci siano concorrenti che leggono la rivista in treno, e che non potendo farne a meno ci scrivono subito; bello ma illeggibile, se proprio non potete farne a meno quando siete arrivati ricopiate in bella calligrafia (si fa per dire) quello che volete dirci, almeno lo capiremo anche noi.

Il premio però questa settimana spetta all'amico Enrico Davini di Roma che continua a giocare al New Master Mind e non al Super. Forza Enrico che anche stavolta te la diamo per buona, ma il terzo tiro deve essere completo pena la squalifica.

E veniamo ai dati positivi. Il treno marcia, e marcia veramente come un rapido, e molti di voi già al secondo tentativo hanno individuato tutti e cinque i colori, ce ne sono poi alcuni che hanno ricevuto di risposta ben quattro neri. Nulla di improbabile quindi che già dalla prossima volta il primo codice sia stato indovinato. Per adesso comunque auguri di Buone Feste a tutti ed occhio ai piolini: mi raccomando, non fatene indigestione.

Abate M. Inzago	1/0	0/2	0/2	1/2	0/1
Alaimo M. Palermo	0/2	0/1	1/1	0/2	2/0
Albertini G. Collegno	2/1	0/2	2/1	0/3	0/2
Ambroglini M. Roma	0/3	2/2	0/3	0/2	1/1
Annunziata C. Arzano	2/2	2/2	0/3	0/2	1/1
Anzaldi V. Roma	1/2	1/1	3/0	2/1	3/0
Aquila R. Messina	0/1	0/1	1/3	1/2	1/1
Arcudi P. Pordenone	2/0	4/0	2/0	1/2	1/1
Atanasio E. Roma	0/2	0/1	0/2	0/0	0/2
Bagioni D. Ravenna	0/3	2/0	1/1	1/1	1/4
Barbasio G. Asti	1/1	0/2	0/1	1/1	0/4
Barbieri D. Milano	0/1	2/0	2/2	0/2	1/0
Barigione G. Genova	0/2	1/0	1/1	1/3	1/1
Baroni M. Paderno	1/1	1/2	1/2	1/1	0/2
Bastianel A. Nichelino	0/0	0/3	1/0	1/2	0/2
Beccari C. Borgotaro	1/1	2/1	0/2	1/2	2/1
Bedini M. Senigallia	0/2	2/1	1/0	1/1	1/0
Beffa O. Roma	0/1	0/2	1/1	1/0	0/1
Bianco C. Pinerolo	1/0	1/3	0/3	0/2	1/1
Bocchetti C. Cologno	0/1	2/0	3/0	0/3	0/2
Bochi W. Cernusco S/N	2/1	1/2	0/3	1/1	0/3
Bonetti R. Napoli	0/2	1/0	0/1	1/1	1/2
Boraso M. Paullo	2/1	0/2	0/3	1/2	0/5
Bossi M. Milano	2/1	1/1	1/2	1/3	0/3
Bozzato L. Cavallino	0/4	1/3	0/1	0/1	0/2
Breccia E. Roma	4/0	0/2	0/2	1/1	0/2
Caldari R. Roma	3/0	0/2	0/1	1/2	1/1
Cambini G. Livorno	2/2	1/0	1/2	0/2	0/0
Campolo G. Reggio C.	0/2	1/0	0/3	2/1	2/1
Carbone L. Salerno	1/1	0/1	0/2	1/0	1/3
Cavallo V. Torino	2/0	1/3	0/2	3/1	1/0
Casse W. Torino	0/1	2/1	2/2	2/1	2/2
Cavedali G. Opicina	2/1	1/2	0/1	1/1	1/2
Cazzulani R. Milano	0/2	0/3	1/0	0/3	1/2
Ceriani G. Origgio	1/2	1/0	0/0	0/1	0/2
Chirone A. Torino	0/1	0/1	0/0	0/0	0/1
Ciancarini P. Civit.	0/2	2/2	2/0	1/3	2/0
Cocchella G. Livorno	0/2	1/0	1/0	1/1	1/0
Codogno M. Torino	2/1	1/2	1/1	3/1	1/2
Concia F. Novara	0/4	0/3	2/2	0/2	0/4
Condio R. Alpignano	0/3	1/2	2/0	0/2	0/2
Conti M. Ravenna	0/0	3/0	1/1	1/0	1/1
Coppola G. Roma	2/1	1/1	1/2	2/1	0/3
Coppola GP. Roma	1/0	0/2	0/2	1/1	3/0
Coppola F. Roma	1/2	2/0	2/1	0/2	3/1
Cremonesi V. Fiorenz.	2/2	0/4	1/2	2/0	2/1
Crivello D. Torino	1/3	0/3	2/0	2/1	1/1
Cusmano A. Rapallo	0/3	1/1	1/0	1/1	1/1
D'Agostino L. Giovinazzo	0/2	1/1	0/1	1/2	1/1
Davini E. Roma	0/1	1/1	1/2	0/2	0/1
De Benedictis G. Valenzano	1/1	3/1	0/1	1/1	1/1
Delbon E. Roma	2/1	0/4	0/3	0/1	1/1
Delbon M. Roma	0/1	1/1	2/0	2/1	1/2
Del Bono M.R. Roma	2/0	1/0	1/1	1/0	0/3
Della Rocca Gius. Scafati	3/0	0/3	0/2	0/1	0/3
Della Rocca G. Scafati	0/2	1/1	2/1	0/3	1/3
Del Medico A. Roma	0/4	1/1	0/3	0/3	1/2
De Scordilli T. Trieste	3/0	0/3	0/1	1/0	0/2
De Toffoli D. Venezia	0/0	1/2	0/2	0/1	0/2
De Vito M. Avellino	1/0	1/2	1/1	1/0	0/2
Di Dario G. Salerno	2/1	0/3	0/1	0/2	0/4
Di Maio L. Napoli	1/1	1/0	1/2	1/1	0/1
Di Maio M. Napoli	2/1	0/3	0/3	0/1	0/0
Di Maio P. Napoli	0/1	0/2	0/3	1/1	1/0
Di Palma A. Roma	1/2	0/2	2/1	2/2	0/3
Duccini M. Bergamo	0/2	0/0	1/0	0/2	0/1
Ebner A. Pordenone	1/0	2/0	1/0	0/3	1/0
Farinati C. Rodano	0/4	0/3	0/1	0/0	1/0
Favaretto M. Mestre	1/1	2/2	0/2	2/1	1/1
Felician Leo Trieste	0/3	2/0	1/0	0/1	0/2
Felician Lor. Trieste	1/0	0/1	0/4	0/3	0/1
Ferrari A. Parma	0/3	0/2	0/2	0/2	0/1
Ferrari G. Bari	0/4	1/2	1/2	1/1	1/2
Ferrari V. Bari	2/1	1/1	0/2	0/4	1/3
Forlani A. Torino	0/4	1/0	0/3	0/3	1/3
Fortunato G. Napoli	1/2	0/2	1/0	1/1	0/3
Gaeta S. Napoli	1/1	1/1	0/1	1/1	1/2
Galiè B. Ascoli P.	0/1	1/1	0/1	1/1	1/1
Gallarini S. Milano	3/0	1/3	0/1	0/1	1/1
Galli A. Milano	0/4	1/2	1/0	1/2	0/1
Gallino M. Orbassano	2/1	1/2	2/2	0/3	1/2
Gallo L. La Loggia	0/2	0/1	1/3	0/4	1/2
Gandini N. Valeggio	0/2	0/3	0/1	0/0	1/0
Gardinali P. Pavia	0/2	1/0	3/1	0/1	3/2
Gatti F. Roma	4/0	1/1	0/1	0/2	2/1
Giordano L. Orbassano	0/2	0/3	0/2	0/2	0/2
Giorgi L. Cinisello	0/4	0/2	0/2	2/1	1/1
Giorgi T. Ascoli P.	1/0	0/1	1/1	3/0	0/3
Giorgiutti U. Milano	1/4	2/0	0/2	0/3	2/0
Giusti F. La Briglia	2/1	1/1	0/1	0/2	0/2
Gosio Giuseppe Torino	1/1	0/1	3/0	2/1	0/0
Gosio Giulio Torino	0/2	0/3	1/2	1/2	1/1
Gosio T. Torino	1/2	1/1	0/2	0/3	0/2
Grasso R. Genova	0/1	0/1	1/1	0/1	0/2
Gravina R. Roma	1/2	1/1	0/0	1/2	1/1
Grillo A. Roma	1/0	1/0	1/3	1/1	0/2
Grimaldi R. Trisete	1/3	2/2	0/3	0/1	0/3
Gruber M. Bergamo	0/1	1/1	1/3	1/0	1/3
Guerra C. Milano	1/1	0/2	1/2	0/2	2/1
Gussoni C. Roma	1/1	1/1	1/0	2/0	0/3
Innocenti E. Bologna	0/2	2/2	1/2	1/0	0/1
Lai R. Padova	2/1	0/3	1/3	1/1	0/2
Laurenti M. Roma	2/1	1/2	1/1	1/2	1/3
Lerici C. Sestri L.	1/0	1/2	1/3	0/2	0/2
Longhi G. Milano	1/0	0/2	0/2	1/3	1/1
Lopardi G. Napoli	1/2	1/1	3/0	0/2	3/1
Lorenti D. Portici	0/4	1/1	0/1	1/1	1/2
Macchioni F. Grotte S.S.	2/0	0/3	1/3	2/1	1/1
Maffina G. Milano	1/3	1/1	2/1	1/1	2/0
Magelli A. Modena	0/1	0/1	1/0	1/2	0/3
Magrini W. Milano	2/2	1/1	0/3	1/1	1/2
Mamone D. Reggio C.	1/1	1/2	0/1	3/0	1/1
Mandarà N. S. Croce C.	1/3	0/3	0/3	2/0	0/4
Manzi R. Vallo d. L.	0/1	1/3	2/0	1/1	0/0
Martinolli R. Trieste	0/4	1/1	0/1	1/2	0/2
Martinuz F. Cinisello	1/1	2/0	1/0	0/3	1/1
Marzi M. Riano	0/1	2/1	1/3	0/2	0/2
Mei M. Altedo	0/0	1/2	2/0	1/0	2/0
Mellini A. Ravenna	1/2	0/3	1/1	2/1	0/4
Menichini M. Romà	1/1	2/0	2/1	0/2	0/2
Miglio L. Bellinzago	1/1	1/2	1/1	0/3	0/1
Miotto A. Treviso	0/4	0/1	1/1	2/0	0/0
Mora Teo Genova	0/2	0/3	1/1	1/0	1/2
Moradei G. Varese	2/2	0/2	0/1	1/2	1/1
Morena G. Milano	0/3	0/3	2/2	0/2	0/3
Naimo S. Lugo di R.	1/4	1/2	1/1	0/2	1/1
Napoleoni P. Roma	0/1	2/1	0/0	1/1	0/1
Napolitano C. Roma	1/2	0/1	1/1	1/1	0/1
Napolitano M. Roma	1/2	0/1	1/1	0/3	0/4
Nappa R. Napoli	0/1	0/1	1/2	1/1	0/2
Nobile M. Roma	3/0	1/2	2/1	1/0	1/0
Nobile S. Roma	2/0	1/2	1/0	0/1	3/0
Novella G. Albisola	0/3	0/3	2/3	0/2	2/0
Nuti M. Pisa	0/0	0/2	1/3	0/0	0/2
Paolucci R. Roma	1/1	1/1	0/1	0/3	0/3
Parigi M. S.G. Valdarno	2/0	2/0	0/2	2/1	2/2
Pedroli M. Milano	1/1	2/1	0/1	0/2	0/4
Pellegrinelli G. Stezzano	1/0	1/0	1/1	0/2	1/2
Poggiali L. Ravenna	3/1	1/1	0/1	0/2	1/2
Polizzi M. Caltanisetta	0/3	0/2	1/1	0/1	1/3
Pozzetti L. Rovigo	0/3	1/2	0/2	1/1	0/3
Pozzolo T. Torino	1/0	2/1	1/2	2/1	1/1
Raimondi G. Torino	0/2	0/2	0/3	3/0	0/2
Randoli U. Roma	1/0	0/0	0/0	0/2	0/3
Ravasio G. Milano	0/4	0/2	1/1	1/2	1/1
Ravesi G. Roma	3/1	1/0	1/1	0/3	1/1
Recchia M.L. Roma	0/2	0/2	1/1	0/1	0/3
Rigotti R. Milano	0/3	0/3	0/3	0/2	1/1
Rocca F. Verona	1/0	0/1	2/2	0/1	1/2
Robder V.E. Cisliano	2/1	0/1	2/1	1/2	0/0
Rossoni E. Trieste	0/3	0/4	1/0	1/2	1/0
Rovida R. Milano	1/0	1/0	1/1	0/3	0/4
Ruzzier F. Trieste	0/1	2/0	0/2	0/0	0/3
Sala M. Monza	3/0	0/3	1/2	0/2	1/1
Salvarini R. Cermenate	1/2	1/2	0/5	1/2	0/2
Sarti C. Bologna	0/3	1/1	1/1	0/2	1/1
Sarti S. Bologna	1/1	0/1	1/1	3/0	0/3
Scaldaferro A. Padova	0/3	0/3	0/1	1/1	0/1
Schiavetto F. Roma	0/2	1/0	1/1	1/0	2/0
Seghetta C. Roma	0/1	2/1	0/1	1/0	1/1
Seno S. Cavazzino	1/1	0/3	0/1	0/2	1/1
Severgnini M. Milano	0/3	1/0	1/2	0/1	2/1
Severi F. Novara	0/2	2/2	0/3	0/2	1/1
Simini G. Trieste	0/1	0/2	2/2	1/2	1/2
Sindico A. Roma	0/2	1/1	1/0	1/0	0/2
Soranzo G. Trieste	1/3	0/2	0/2	1/1	1/1
Sozzi E. Milano	1/1	1/0	2/0	0/2	1/0
Spezza A. Albano L.	1/2	1/2	0/1	0/4	1/1
Spezza M. Albano L.	1/1	1/0	2/1	1/4	1/1
Tabizi A. Roma	0/1	1/3	1/0	1/1	0/2
Tancioni A. Roma	1/1	2/1	0/3	0/2	3/0
Testaverde E. Palermo	1/1	1/2	0/4	0/1	3/0
Tibone F. Torino	4/0	2/3	1/2	0/2	0/3
Tibone M. Torino	0/2	1/2	1/3	0/3	2/0
Trapanese R. Roma	0/2	0/3	0/3	0/2	0/1
Trentini F. Palermo	2/0	1/3	2/1	0/3	1/0
Trioschi M. Lugo di R.	2/1	1/1	1/1	1/3	0/1
Trudu A. Cagliari	2/1	0/3	1/0	0/0	2/0
Valli G. Genova	0/3	0/0	0/0	0/2	0/2
Vasatuso E. Napoli	1/1	1/2	2/0	1/0	2/1
Vertechi A. Torino	1/1	1/1	0/1	1/1	0/0
Vertechi V. Torino	0/2	0/1	1/0	0/2	1/1
Vescovini U. Modena	0/3	0/3	0/2	1/1	3/0
Vetrano M. Napoli	0/2	0/1	1/2	2/2	2/2
Volpi G. Milano	0/3	3/0	0/1	0/1	1/0
Zagni F. Ravenna	2/1	0/4	2/2	1/2	1/1
Zama P. Lugo di R.	2/1	1/0	2/1	0/3	2/0
Zuliani A. Napoli	1/1	0/2	0/1	1/2	0/2

La quadratura del quadrato

di Raffaele Rinaldi

Ci lasciammo tempo addietro con un problema: quello di "quadrare un quadrato", ossia di sezionare un quadrato nel minimo possibile di quadrati aventi fra loro dimensioni diverse. Il problema è ormai un classico: problema assai complesso, esso fu per lungo tempo congetturalmente ritenuto insolubile (insolubile nella sua formulazione generale, non certo empirica). La sua soluzione risale agli anni 1936-1938 e venne scoperta da quattro studenti del Trinity College di Cambridge: C.A.B. Smith, A. H. Stone, R.L. Brooks e W. T. Tuttle, oggi affermati scienziati il cui nome ricorre di frequente nel campo della matematica ricreativa. Essi erano partiti dal problema di suddividere un rettangolo in quadrati differenti definito "rettangolo perfetto", mentre, "rettangolo squadrato" era definito il rettangolo suddiviso in due o più quadrati non necessariamente di differenti dimensioni.

La linea d'attacco a questo primo problema è elementare ed estremamente semplice. Consideriamo un rettangolo suddiviso in rettangoli (figura 1). Se supponiamo che questi rettangoli altro non siano che quadrati da "quadrare", non ci resta che imporre (algebricamente) la condizione che li rende effettivamente tali.

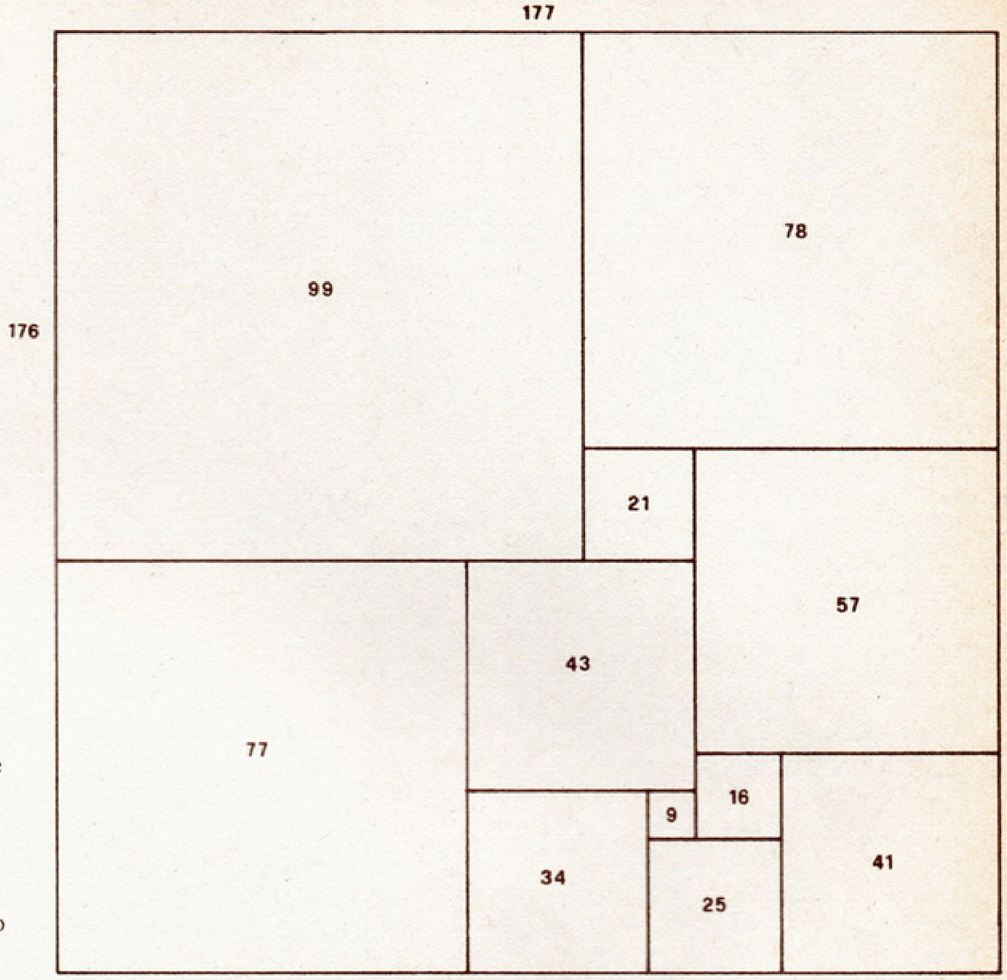
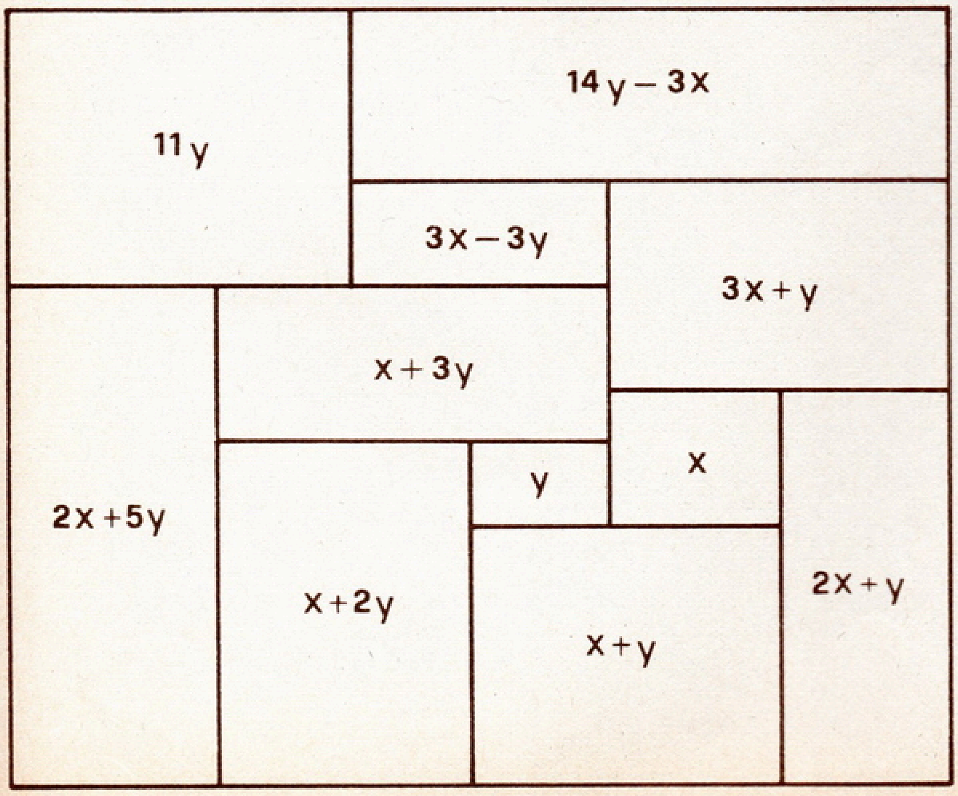


Fig. 2

I nostri due "quadrati" indicati con **x** e **y** (misure dei rispettivi lati) definiscono infatti subito come **X + Y** il lato del "quadrato" sottostante. Con questo metodo giungiamo dunque a definire, in funzione di **x** e di **y**, i lati di tutti gli altri "quadrati" e quindi, per eliminazioni successive, si giunge all'equazione diofantina $9x = 16y$. Ponendo $X = 16$ e $y = 9$ abbiamo una soluzione intera. Tale soluzione fornisce dunque il rettangolo perfetto (figura 2) che per primo venne trovato dai quattro ricercatori.

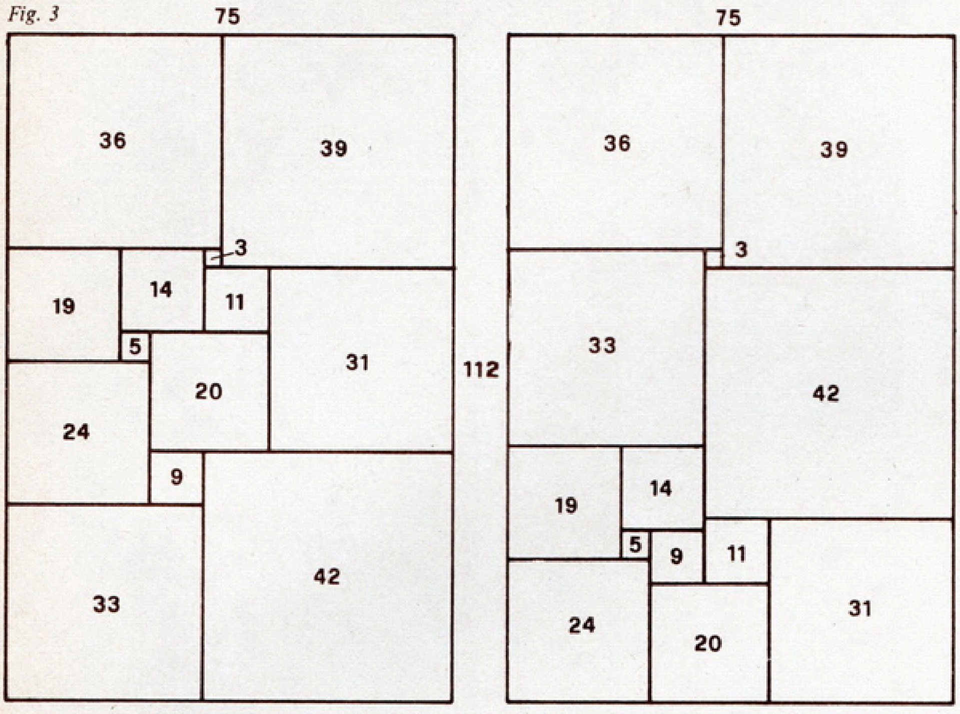
Fig. 1



La costruzione di rettangoli perfetti si mostrò dunque piuttosto facile, e i ricercatori ne catalogarono un numero consistente cercando, ma con scarsissimi — anzi nulli —risultati generalizzabili, tra i diversi rettangoli repertoriati delle regolarità numeriche sintomatiche (valore dei semiperimetri, ripetizione costante di diversi valori numerici per i lati dei quadrati, ecc.). Si fecero poi grandi passi avanti associando la struttura del rettangolo perfetto a un grafo e leggendola poi come una rete elettrica (il che spiegò chiaramente, in base alle leggi di Kirchhoff, la ricorrenza ingiustificata di medesimi valori numerici). Ma il problema del "quadrato quadrato" rimaneva molto lontano, appena visibile sull'orizzonte, inafferrabile.

La scoperta fondamentale venne fatta dalla madre di uno dei ricercatori. La signora Brooks, infatti, divertendosi a ricomporre con i pezzi quadrati il rettangolo originario (il rompicapo era stato approntato da Brooks), riuscì effettivamente a raggiungere lo scopo. Il fatto è che il rettangolo ricostruito dalla signora Brooks era ben diverso, in quanto a disposizione dei quadrati componenti, da quello che lo stesso Brooks aveva "segato"

Fig. 3



nei suoi quadrati costituenti. Eccone un esempio in figura 3.

La scoperta dei due modi di ricostruire il rettangolo determinò allora la classe dei rettangoli "doppiamente perfetti" e generò gli schemi seguenti:

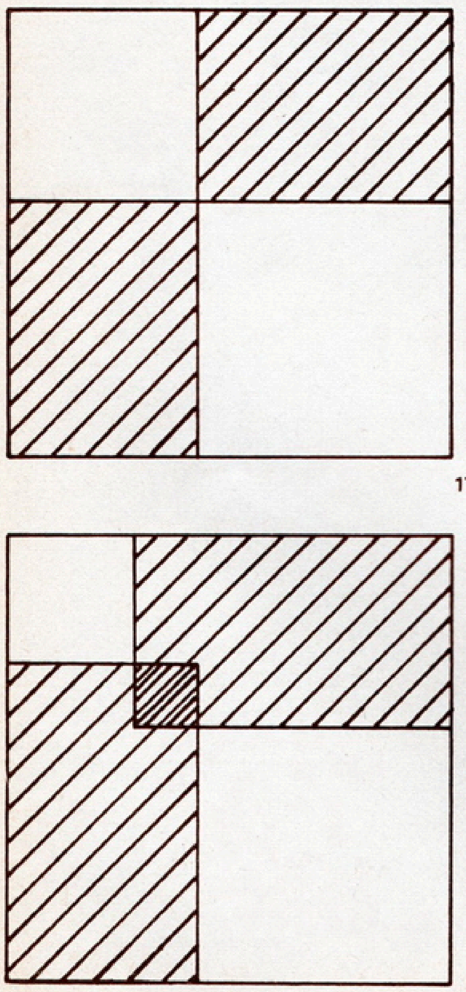


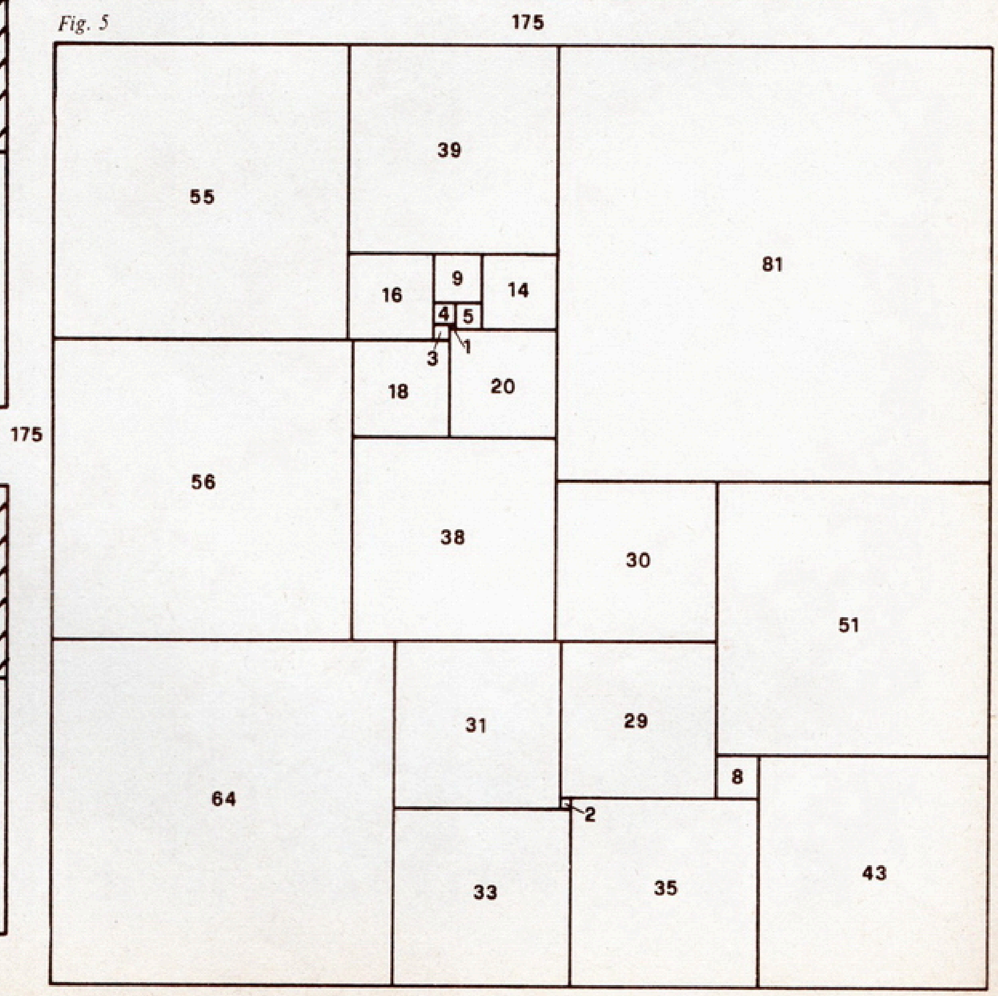
Fig. 4

Nel primo la parte tratteggiata rappresenta i due rettangoli perfetti e due quadrati diversi vengono sommati per definire il quadrato perfetto. Se però i due rettangoli perfetti hanno un elemento in comune (elemento di vertice) allora otteniamo il secondo schema in cui la parte tratteggiata rappresenta i due rettangoli, e la parte in cui si sovrappongono l'elemento di vertice in comune. Unendo queste acquisizioni si generalizzava metodo e tecnica costruttiva per la "quadratura del quadrato". Dopo aver ottenuto numerosi quadrati perfetti di diverso ordine, il problema si è spostato ormai da tempo a un altro livello: costruire quadrati perfetti con il minimo di quadrati. Passiamo allora ai record: fino a poco tempo fa il risultato migliore era stato ottenuto da uno studente inglese di matematica, T. H. Willcocks, con il quadrato del 24° ordine e di lato 175 (figura 5)

Ma più recentemente (1978) il record è stato abbassato da A.J.W. Duijvestjn, un giovane matematico olandese. Impiegando un calcolatore elettronico, egli ha ottenuto un quadrato perfetto del 21° ordine e con un lato di 112. Già era stato dimostrato che 21 è il minimo numero possibile di quadrati, ma Duijvestjn ha dimostrato che tale configurazione non solo è la minima possibile ma anche l'unica.

Sul problema della "quadratura del quadrato", mi ha inviato non solo la soluzione (quadrato del 24° ordine) ma anche tutta una serie di considerazioni storiche sul problema con relativa bibliografia, Sergio Della Valle dell'Università di Napoli; è il solo ad aver risposto al problema.
Continuano invece a giungere risposte su problemi proposti negli altri numeri di "Pergioco". Claudio Bernardi dell'Università di Siena (Istituto di

Fig. 5



matematica), a proposito del problema di esprimere ∞ con le nove cifre e operazioni elementari, nutre (ragionevoli) dubbi sul corretto uso del simbolo ∞. Ha certo ragione e magari vedremo di affrontare la cosa; come pure affronteremo problemi singolari relativi a certi particolari numeri come il 12345679, sempre proposto da Bernardi.
Un ringraziamento particolare a Dario Uri di Casalecchio di Reno (BO) che non solo ha inviato un "trattatello" sui pentacubi con costruzioni interessantissime di una serie di solidi regolari, non solo propone di passare agli esacubi (tutte cose che riprenderemo), ma mi ha anche inviato una serie completa inserita in una scatoletta dei 29 pentacubi; non ho ancora osato estrarli dalla loro scatola. Uri è anche in possesso di una collezione di un centinaio di giochi topologici che si è costruito.
Altre risposte sono: di Maurizio Codogno e Erwin Riccobon del liceo scientifico Valsalice (To) che hanno inviato la costruzione di tutti i numeri da 1 a 100 con quattro 4: ottimo lavoro, anche se con un certo abuso dell'operatore "parte intera di..." e di non giustificabili arrotondamenti; di Manuela Corrao di Roma (sempre sul problema dei quattro 4); di Vincenzo Campana di S. Mauro Pascoli (Fo) che propone di occuparsi di certe proprietà numeriche: lo faremo; di Roberto Corona di Firenze, che invia soluzioni ai problemi di dissezione: soluzioni giuste, ma non nel minimo numero di pezzi.

Cubo

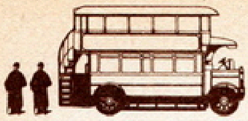
Ancora 2 x 2 x 2 (al cubo)

di Paolo Zandonella Necca

In attesa del primo "Prontuario degli Altri cubi" che, come preannunciato il mese scorso, è in programma per il numero di Gennaio, questo mese parliamo di (2x2x2), di sequenze e di altri argomenti.
In questi mesi ho ricevuto molte lettere che mi proponevano svariate sequenze ed alcune, le migliori, sono state pubblicate. Spesso però si trattava di serie di mosse che per quanto particolarmente adatte e funzionali al sistema del loro inventore, non potevano, altrettanto elegantemente, essere generalizzate. Non me ne vogliano perciò coloro che me le hanno inviate, non è semplice comprendere, dopo aver tanto faticato ad elaborare un proprio sistema, che quelli usati da altri possono essere, seppure altrettanto validi, molto differenti. Mi sono reso conto di questi fattori anche per esperienza personale, si tende molto a restare legati al proprio metodo, alle proprie abitudini. Ricordo che quando ricostruivo i miei primi cubi usavo sempre preferenzialmente come colori opposti il blu e il verde, e quando più tardi, nella ricerca della velocità, cercai di disassuefarmi, dovetti rendermi conto che tutto sommato, senza un lungo allenamento, la cosa non risultava conveniente, e così ritornai al verde e blu. Ho ritrovato in quasi tutte, se non in tutte, le persone che mi hanno inviato il loro sistema, analoghe preferenze del tutto soggettive (a volte sostenute, nel tentativo di celarle, con discutibilissima razionalizzazione); persino le abitudini relative ai colori sono tanto comuni quanto radicate.
Una tale "parzialità" è tanto naturale ed umana, che oltre che giustificabile, io ritengo sia persino corretto che le cose vadano in questo modo.
Un esempio di ciò riguarda il mio sistema per il 2x2x2 pubblicato ad Agosto; già lì dichiaravo che i vari casi considerati potevano essere risolti, considerandoli singolarmente, con maggiore rapidità, ma poi lasciavo aperto il discorso. Durante l'estate mi è capitato di riprendere in mano il problema e di trovare per ogni caso delle soluzioni decisamente più rapide... nonostante ciò non sono mai riuscito a memorizzarle e così persisto nell'"errore" delle vecchie abitudini.
Cionostante ve le giro, a titolo integrativo, per coloro i quali intendono usare quella partenza nei prossimi campionati.
Giunti al punto in cui si contano le coppiette di colori laterali, i casi sono:
0 coppie: ancora il $D^2R^2D^2$;
1 coppia: preso il cubo in modo che la coppia sia in ADF/ADR con i colori laterali su D, si esegue $(R'DR'S^2RD'R)$;
2 coppie: preso il cubo in modo che le coppie siano in ADF/ADR e rispettivamente in BDF/BDR, si esegue $(F^2B'S^2B^2F^2B'F^2)$;
4 coppie: preso il cubo in modo che la faccia con le 4 coppiette laterali stia su B, si esegue $(S^2A^2F^2B'S^2B^2F^2B'F^2A^2S^2)$;
5 coppie: preso il cubo in modo da avere la faccia con le 4 coppiette laterali in B, come nel caso precedente, e la quinta in ADF/ADR, si esegue $[D^2R^2DFD'R^2DF'D]$.
Quest'ultima, ad onor del vero, è una bellissima sequenza che dobbiamo a Morwen Thistlethwaite e che sposta, senza mutarne l'allineamento, tre cubetti d'angolo. Anche dalle altre si possono ricavare delle sequenze completandole per quanto riguarda gli spigoli, ma lascio a voi il piacere di farlo nel migliore dei modi.
Dopo aver assolto questo "dovere", per chi usa il mio sistema (per inciso con questa partenza si può riuscire a restare sempre sotto il minuto e trenta e quasi sempre vicinissimi al minuto), mi sembra giusto trasgredire il nostro impegno a non curiosare nelle biblioteche sul cubo, in ragione sempre del prossimo campionato.
Poiché non vorrei che i lettori di Pergioco partissero svantaggiati, ecco un piccolo elenco di sequenze interessanti; la selezione è limitata e ovviamente, in base a quanto

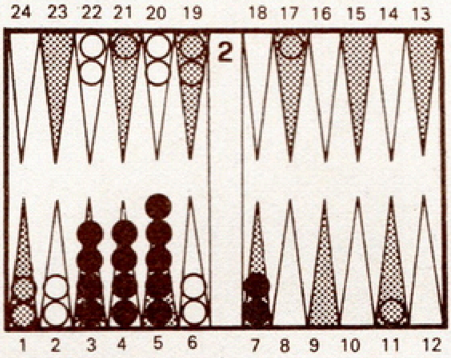
Il regolamento ufficiale del Campionato Italiano di Cubo

Pergioco e Mondadori Giochi organizzano il I° Campionato italiano di Cubo Magico, selezione al campionato del Mondo, e il I° Campionato italiano di Genius.
Alla competizione possono partecipare cittadini italiani in possesso *esclusivamente* di un Cubo e/o di un Genius originale Mondadori.
L'iscrizione è gratuita e avviene mediante l'invio alla redazione di Pergioco, via Visconti d'Aragona 15 - 20133 Milano, della apposita cartolina contenuta in Pergioco o distribuita presso i negozi associati all'iniziativa.
Le gare si articolano in selezioni territoriali e in una finale nazionale. Tutti gli iscritti riceveranno una comunicazione scritta della data, luogo e ora della competizione; tali comunicazioni saranno inviate al domicilio indicato sulle cartoline di iscrizione.
Le eliminatorie territoriali si svolgeranno su due prove consecutive che ciascuno potrà effettuare con il proprio Cubo e/o Genius. I giochi saranno mescolati in modo identico per tutti i giocatori partecipanti a ciascuna prova. Nella seconda prova i giochi saranno ancora mescolati in modo identico per tutti i giocatori ma usando un procedimento diverso rispetto alla prima manche.
Prima di iniziare la soluzione del gioco il giocatore potrà osservare il Cubo e/o Genius per 15 secondi senza toccarlo.
Al segnale di partenza inizierà il conteggio del tempo. I cronometri saranno fermati quando il gioco, risolto, sarà posto sul tavolo.
Agli effetti della classifica finale varrà la migliore somma dei tempi realizzati nelle due prove.
Saranno ammessi alla finale italiana i primi due classificati per ogni selezione territoriale.
In ogni fase del Campionato italiano di Cubo Magico e del Campionato italiano di Genius il parere della Commissione arbitrale è vincolante e insindacabile. La Commissione arbitrale sarà nominata dalla rivista Pergioco e dalla Mondadori Giochi.
Qualunque altra gara di Cubo e/o Genius non espressamente autorizzata da Pergioco e Mondadori Giochi non sarà ritenuta valida agli effetti dei Campionati in corso.
Informazioni e chiarimenti possono essere richiesti presso la redazione di Pergioco anche telefonicamente (02/719320).
Si ricorda che il termine ultimo per le iscrizioni è improrogabilmente fissato al 15 febbraio 1982, data del timbro postale.

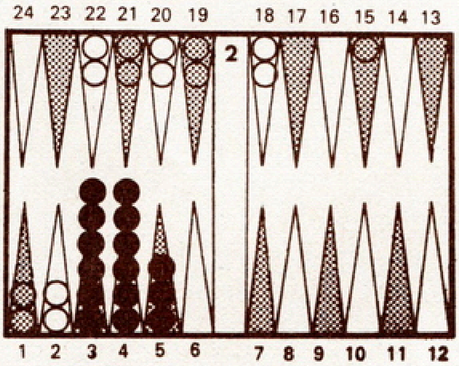


accennato prima, discutibile, la "paternità" verrà segnalata solo quando la comunicazione mi perviene da qualcuno dei lettori
$[(A^2RD'B^2DR')^2]$ per. 3, attenzione all'interessante posizionamento D';
$[A^2SF'S^2FSF'S^2FA^2RSR'S']$ per. 3;
$[(DAD'A')^3]$ per. 2 vari lettori fra cui D. Uri che consiglia il bel posizionamento F;
$[D^2R^2G^2RG^2R^2G^2RS^2]$ per. 4;
poi, sebbene più lunga (di solo una mossa) di quella di M. Thistlethwaite sopra citata, eccovi questa, a mio giudizio stupenda perchè facilmente memorizzabile, sequenza di S. Vitucci che mi sono permesso di completare con un posizionamento F2:
$[(F^2)[(BD^2B'S^2)^2](F^2)]$ per. 3.
Un'altra di un certo interesse è questo bel posizionamento di D. Uri di un meccanismo che già conosciamo.
$[(F^2A)[GA^2G'A^2](A'F^2)]$ che diventa per contrazione $[F^2AGA^2G'AF^2]$ per. 3.
Infine qualche sequenza meno utile alla velocità (a parte sempre sistemi particolari) ma che utilizza meccanismi nuovi:
$[(F^2A')^6]$ per. 5 S. Vitucci;
$[(GAG'A)^2]$ per. 3 S. Vitucci;
$[(GD^2NF^2)^3]$ per. 2 S. Vitucci;
[A'D'C'DAD'CD] per 3. G. Guerrini;
$[DSC^2D'S'C^2]$ per. 2 D. Uri.
Le altre che ho ricevuto sono quasi solo posizionamenti particolari che tutti possono trovare, oppure sequenze molto più rapidamente eseguibili con posizionamenti di sequenze già note. Ad esempio questo:
$[(D^2B^2)^2D^2B(D^2B^2)^2D^2B']$ si può ottenere con $[G^2BG^2B^2G^2BG^2]$ che altro non è che $[(G^2B)[G^2B^2G^2B^2](B'G^2)]$.
E con ciò sulle sequenze per questo mese chiudo e nessuno me ne voglia se ho dimenticato qualcosa di importante, o se non trova alcune che mi ha inviato, con ogni probabilità non sono ancora arrivate.
Passando ad altro un cubista "quattordicenne", Edgardo Di Nicola-Carena di Milano mi ha inviato una bella soluzione del problema di riordinamento di un cubo disfatto su due facce riutilizzando solo rotazioni delle medesime, so che anche Paolo Rho del CCM (Circolo cubisti milanesi) ne ha preparato uno e perciò incito tutti al "cimento" e poi sul materiale ricevuto farò un resoconto.
Invece si cominciano a trovare cubi con svariate colorazioni (dei giochi topologici analoghi parleremo in uno dei prossimi numeri), già vi dicevo che, a parte differenze formali, non vi è alcun cambiamento; il cubo standard coi suoi sei colori definisce a sufficienza posizione ed allineamento di ogni pezzo... tranne che l'allineamento dei centri! Un centro infatti può risultare ruotato a piacere senza effetto alcuno, perciò un problema aggiuntivo si può ottenere definendone un allineamento col porre sui centri stessi una piccola freccetta autoadesiva e fissando una direzione standard di tali freccette. Si scoprono così sequenze atte unicamente all'allineamento dei centri... a voi il problema.

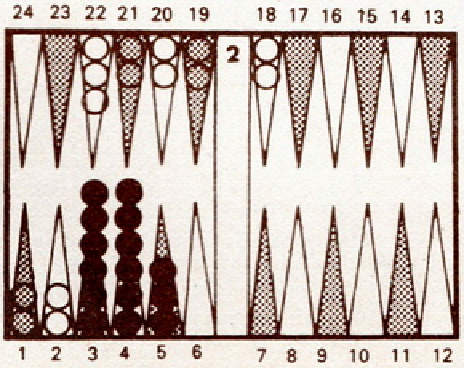
Avevamo lasciato Leibowitz che con i suoi bianchi doveva fare una mossa di 2.2 nella seguente situazione:



8/4, 14/10
28 ● 2.1
5/3, 5/4
28. o 3.3
10/7, 19/13, 19/16
29. ● 6.5
—, —
29. o 3.3
13/7, 16/10
30. ● 4.3
7/3, 7/4
30. o 4.3



10/3
I tempi di DAVID cominciano a scarseggiare. In questo caso un altro gioco possibile sarebbe stato 10/6, 7/4, che offre più possibilità, nel caso non colpisca, al tiro successivo. La situazione è critica ed il prossimo tiro di MACRIEL può essere decisivo agli effetti del risultato della partita.
31. ● 5.4

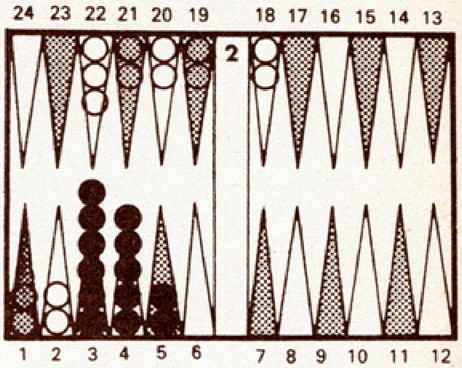


5/OFF, 4/OFF
31. o 6.2

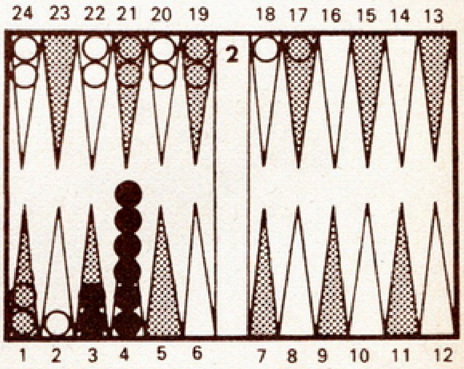
Backg

Come sconfisse

di Albert



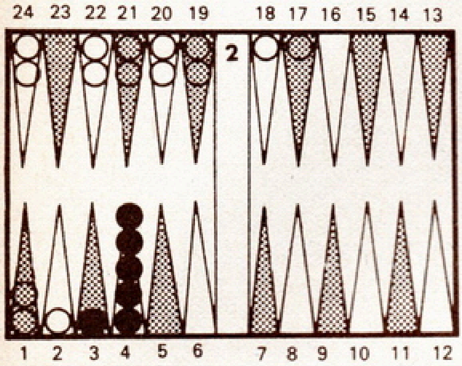
7/1, 3/1
Non è stato un buon tiro. Non è facile giudicare se è conveniente fare il punto 1 come ha fatto DAVID. Un'altro gioco possibile è quello di fare il 2 dal 7 al 5 mantenendo la speranza di ricostruire poi il prezioso prime di 5.
32. ● 6.1
5/OFF, 5/4
32. o 4.3
23/16
33. ● 3.3
3/OFF (4)
33. o 5.3
16/8
34. ● 6.3



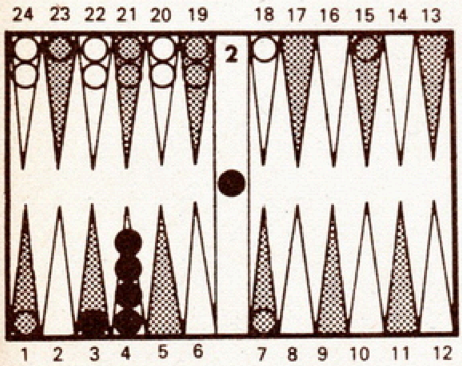
4/OFF, 3/OFF
34. o 5.1

David Magriel

… Da Pra



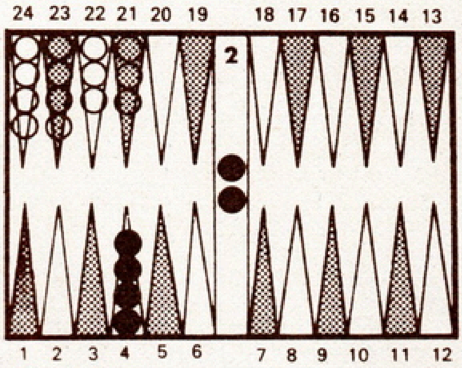
23/22!, 24/19
La prima pedina di MAGRIEL è stata catturata. DAVID deve ora, per vincere, conquistare la seconda.
La mossa 24/19 può essere criticata; personalmente sono d'accordo perché DAVID non può sperare di costruire un full-prime con solo 12 pedine.
35. •6.1
NON RIENTRA
35. o 6.4
19,13, 22/18
36. •2.1
BAR/23, 4/3
36. o 6.3
8/2!, 13/10
37. •5.4
NON RIENTRA
37. o 3.2



24/22!, 18/15
DAVID conquista la seconda pedina che gli consente di essere favorito per la vittoria.
38. •6.3
NON RIENTRA
38. o 4.3
10/6, 15/12

Il BAR point in questo momento non ha alcun valore. E' corretto portare avanti il maggior numero di costruttori per occupare il punto 2.

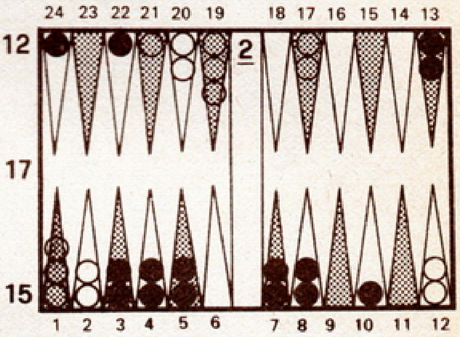
39. • 5.3
NON RIENTRA
39. o 4.1
6/2, 12/11
40. • —
—
40. o 6.5
11/6, 22/16
41. • —
—
41. o 4.1
7/6, 16/12
42. • —
—
42 o 3.1
12/9, 6/5
43. • —
—
43. o 6.4
9/5, 6/OFF
44. •
—
44. o 2.1
5/4, 5/3
45. • —
—
45. o 4.4
6/2(2), 5/1(2)
46. • 1.1
NON RIENTRA



46. o 4.1
4/OFF, 3/2
47. • 6.1
BAR/19 47. o 4.2
4/OFF, 4/2
48. • 6.5
BAR/14
48. o 5.4
3/OFF (2)
49. • 4.1
19/18, 14/10
49. o 5.4
2/OFF (2)
50. • 5.3
18/15, 10/5
50. o 5.3
2/OFF (2)
51. • 5.4
15/6
51. o 5.1
2/OFF, 1/OFF
52. • 4.1

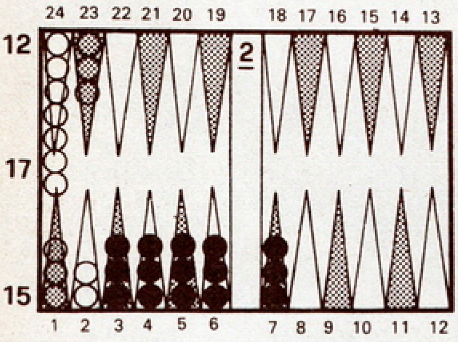
A questo punto MAGRIEL rinuncia, non avendo più dadi per vincere la partita. DAVID vince il gioco e la partita. Un gioco molto interessante giocato estremamente bene da entrambi i giocatori. DAVID con l'abilità di cui è dotato; MAGRIEL, come al solito, in modo impressionante. L'intera partita è stata interessante ed istruttiva. Speriamo di vederne ancora di simili nel futuro.

Numerose risposte e commenti alla partita ci sono pervenute dall'Italia e dall'estero. Ovviamente non possiamo dare evasione a tutti i commenti che ci sono arrivati ma scegliamo a caso due lettere di tenore opposto che ci sono pervenute da due lettori italiani e precisamente da Milano e da Tolmezzo riguardanti il quesito — COLPIRE O NON COLPIRE — con il quale si chiudeva la prima puntata della partita apparsa sul numero di Ottobre. Se ben ricordate MAGRIEL, con i neri, doveva fare la sua 15° mossa muovendo 2.1 nella seguente situazione:



Il lettore DAMIANO ZANDERIGHI di Milano ci dice: "Colpirei senza dubbio! Il bianco ha ottime possibilità di immediato rientro ma... non si può mai dire; quindi il nero lo giocherei 13/11, 22/21!. Il successivo turno di gioco per il nero sarà tutto improntato sulla costruzione del fatidico punto 6... O no?
ALBERTO DIOMEDE di Tolmezzo pensa invece:
"A Magriel non conviene colpire il blot di Leibowitz sul punto 21; appare evidente infatti che Leibowitz ha impostato un imponente backgame con una esatta scelta di tempi. Se Magriel colpisce la pedina di Leibowitz sul punto 21 egli non farebbe altro che aggiungere una ulteriore pedina al già ottimo piazzamento difensivo di Leibowitz; in pratica consentirebbe al suo avversario di guadagnare altro tempo prezioso. Io proporrei 24/22, 10/9 in quanto consentirebbe al nero di occupare un punto nel board interno del bianco e permetterebbe a Magriel di costituire un efficace sbarramento di 6 punte (anche se non consecutive!) se tirasse al prossimo tiro un 4."
Quello che ha fatto Magriel è ormai noto a tutti i lettori che ci hanno seguito: ha colpito e sembrerebbe con ciò avere ragione DAMIANO ZANDERIGHI e tutti quelli che si sono schierati per questa soluzione. Io personalmente non avrei colpito e approvo il ragionamento di ALBERTO DIOMEDE. Per puro divertimento e senza pretendere di provare nulla ho provato a sviluppare la partita nell'ipotesi che Magriel non avesse colpito. Ve la trascrivo qui di seguito:

	15. ● 2.1
● 24/22, 10/9	15. ○ 4.1
○ 8/4, 8/7	16 ● 3.1
● 9/6, 7/6	16. ○
○ 23/18!, 18/14	17 ●3.2
● BAR/22, 13/11!	17. ○ 6.5
○ —, —	18. ● 4.1
● 8/7, 11/7	18. ○ 6.3
○ —, —	19. ● 6.2
● 22/14	19. ○ 5.2
○ BAR/23, 13/8	20. ● 3.1
● 14/10	20. ○ 2.2
○ 13/7, 6/4	21. ● 4.2
● 10/8, 13/9	21. ○ 5.3
○ 7/2, 5/2	22. ● 5.1
● 10/3	22. ○ 6.3
○ 8/5, 7/1	23. ● 5.5
● 22/12 (2)	23. ○ 5.1
○ 6/1, 4/3	24. ● 3.1
● 12/11, 12/9	24. ○ 5.3
○ 6/1, 4/1	25. ● 6.3
● 11/5, 9/6	25. ○ 6.2
○ 5/3, —	26. ● 6.4
● 8/4, —	26. ○ 3.1
○ 5/1,	27. ● 6.1
● 8/7, —	27. ○ 2.2
○ 4/2, 3/1 (2), —	28. ● 2.1



● 7/5, 6/5	28. ○ 3.3
○ —, —	29. ● 6.5
● —, —	29. ○ 3.3
○ —, —	30. ● 4.3
● 7/3, 7/4	30. ○ 4.3
○ —, —	31. ● 5.4
● 5/OFF, 4/OFF	31. ○ 6.2
○ 24/16	32. ● 6.1
● 6/OFF, 6/5	32. ○ 4.3
○ 16/9	33. ● 3.3
● 3/OFF (4)	33. ○ 5.3
○ 23/18, 9/6	34. ● 6.3
●5/OFF, 5/2!	34. ○ 5.1
○ BAR/24, 24/19	35. ● 6.1
● 5/OFF, 4/3	35. ○ 6.4
○ 18/13, 19/15	36. ● 2.1
● 4/2, 4/3	36. ○ 6.3
○ 24/18, 15/12	37. ● 5.4
● 5/OFF, 5/1!	37. ○ 3.2
○ —, —	38. ● 6.3
● 3/OFF (2)	38. ○ 4.3
○BAR/18	39. ● 5.3
● 2/OFF (2)	39. ○

rinucia perdendo un "gammon" come voleva MAGRIEL. Ora il punteggio sarebbe di 16 a 15 per MAGRIEL che risuterebbe così favorito al 70%.
Come si vede mangiare, nel backgammon come nella vita, non sempre, alla fine, conviene.

Con la calcolatrice sull'albero di Natale

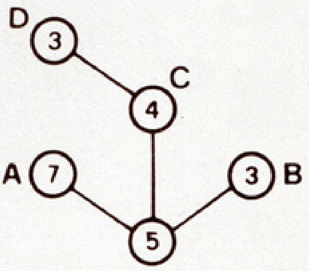
di Maurizio Casati

Il gioco non ha limitazione nel numero di concorrenti anche se il metodo più semplice è a due persone.
Scopo del gioco è indovinare quale o quali (il numero viene definito all'inizio da parte dei concorrenti) delle lampadine definite dalle lettere (da AA ad AP e da AA a PA) è accesa. All'inizio della gara i concorrenti scriveranno su un foglietto la/le lampadine che dovranno essere indovinate.
Per giocare ogni concorrente dovrà disporre di una calcolatrice tascabile qualsiasi dato che, come è nostro solito, vogliamo permettere a qualsiasi persona di giocare.
Ciascun concorrente parte impostando sulla calcolatrice il numero 123; dovrà quindi eseguire una delle quattro operazioni sul numero impostato con una cifra compresa tra 1 e 9 ottenendo solo e sempre un numero di tre cifre (vedi esempio di calcolo). Scopo dell'operazione è quello di ottenere un numero avente due cifre uguali e uguali a quelle del nodo (lampadina) sul quale si desidera arrivare. Il passaggio da una lampadina ad un'altra può avvenire solo lungo le linee che congiungono le lampadine; è vietato il salto delle luci (vedi esempio di passaggio). Il numero trovato sulla calcolatrice è il numero da cui partire per una nuova operazione. In molti casi occorrerà più di una operazione per ottenere un numero avente le cifre doppie desiderate.

ESEMPIO DI CALCOLO:
125 x 3 = 375 corretto
125 x 9 = 1125 (quattro cifre) vietato
125 : 5 = 25 (due cifre) vietato
125 : 3 =41,666 (decimale) vietato
125 + 12 =137 (utilizzo di valore non compreso tra 1 - 9) vietato

ESEMPIO DI PASSAGGIO:
supponiamo di trovarci sulla lampadina 5 col numero 535
535 + 9 =544 ottengo due 4 e posso passare alla luce C

535 — 2 =533 ottengo due 3 e posso passare alla luce B ma non alla D che pur essendo contrassegnata dallo stesso numero, non è collegato direttamente con la luce 5.



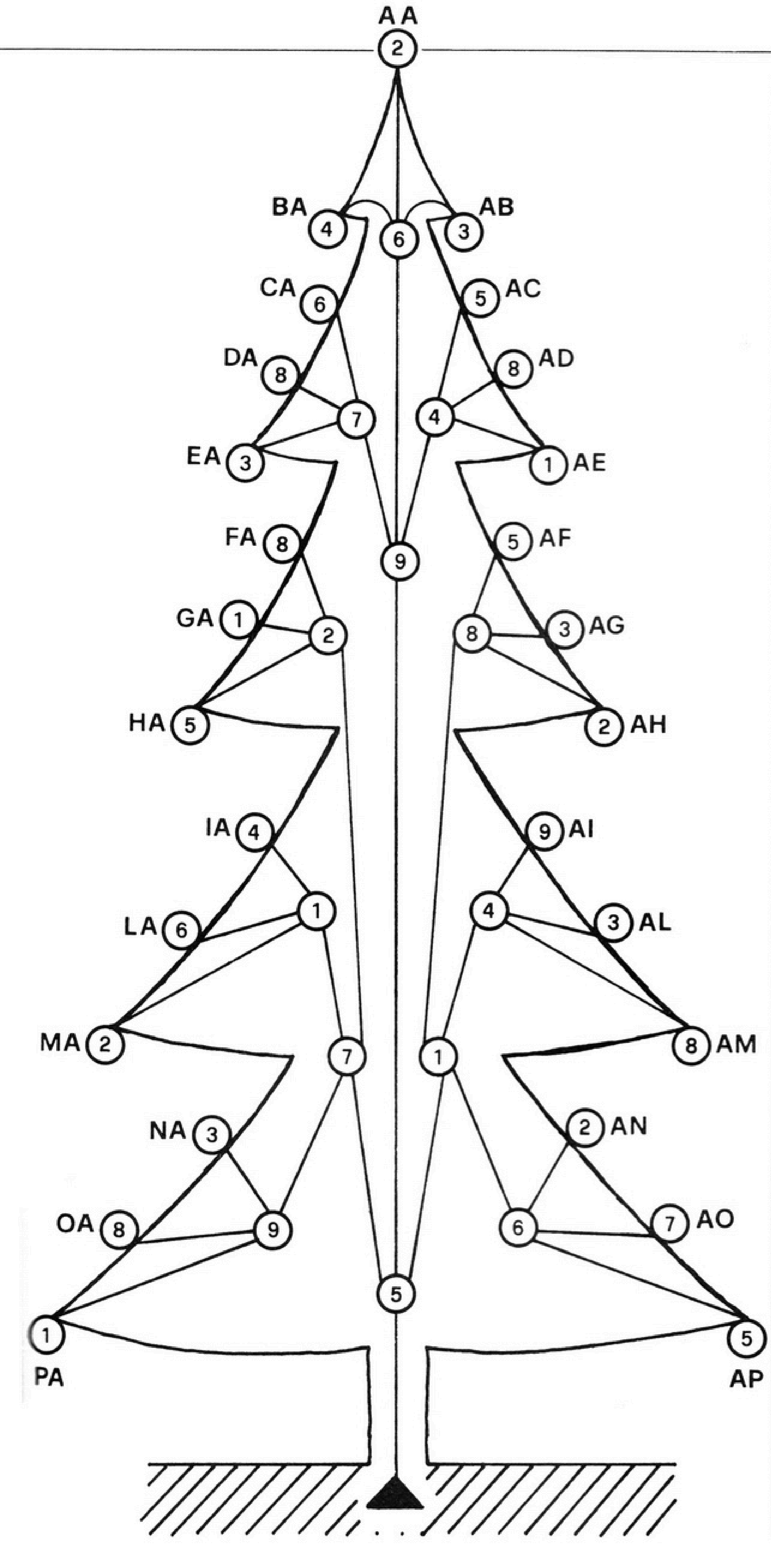
Nel momento in cui si passa da una lampadina ad un'altra si chiede all'avversario se esistono lampadine accese sulle diramazioni che partono dalla lampadina raggiunta verso l'esterno. Se la lampadina raggiunta è una lampadina finale (quelle definite dalle lettere), si scoprirà se è una di quelle definite dall'avversario o meno e si deve ridiscendere i fili che congiungono le lampadine sino a scoprire tutte le lampadine da indovinare.
Vince chi indovina per primo la posizione delle lampadine accese.

La posta

Nel numero di settembre esistevano due inesattezze nel testo: il rettangolo da costruire doveva avere anche la somma delle colonne dispari. Nel labirinto *non* si dovevano ottenere valori decimali o negativi.

A Michele Comerci di Firenze - complimenti per la soluzione del labirinto, meno sulla costruzione del rettangolo perché anche utilizzando tutti i numeri dispari si otterebbero si colonne e righe con somme dispari ma i quadrati (somma di quattro dispari) sarebbero pari.

Per il gioco del Baseball è vero che esiste la possibilità di ottenere sempre il fuori campo. Da noi il gioco è stato testato sempre senza vedere la cifra immessa dall'avversario ed inoltre il fuori campo è stato immesso all'ultimo momento senza dire che a questa possibilità si doveva togliere il caso del doppio 9.
Attenzione che moltissimi giochi sono basati sulla fortuna!



L'aborigeno parla Basic

di Gaetano Anderloni

Ho giocato, questa estate, il "Mancala" su di un tavoliere di ebano di antica fattura, con semi duri, lucidati dal tempo.
In principio ero quasi intimidito da quegli oggetti con i quali chissà quante generazioni di figli del terzo mondo avevano trascorso i lunghi ozi tra una caccia al leone ed una danza tribale.
Poi, a poco a poco, sopraffacendo la loro sottile magia, ho deciso ci computerizzare il tutto.
Essendomi imposto, come di consueto, di scrivere un programma, per quanto possibile, semplice ed in grado di essere trascritto sul personal-computer di medio-piccola potenza, ho rinunciato ad effetti grafici complessi. Di conseguenza il tavoliere appare sul video, all'inizio della partita, in questo modo, ridotto all'essenziale.

	3	3	3	3	3	3	
0							0
	3	3	3	3	3	3	

Avendo presente la tavoletta con le sue due file parallele, interpretare questo schema nel quale appaiono, in posizione graficamente analoga, dei numeri che indicano la quantità di semi contenute nelle 14 buche, non è difficile.
Prima di dimenticarmene, dirò che le regole di gioco su cui ho costruito la simulazione, mi sono state suggerite da un esperto che, tuttavia, mi ha avvertito della esistenza di varianti sulla cui originalità, però non era in grado di giurare.
La simulazione computerizzata prevede che il giocatore abbia come avversario il calcolatore, il cui campo è costituito dalle 6 buche della riga superiore, numerate da 1 a 6, da destra a sinistra, il campo dello sfidante è quindi rappresentato dalle 6 buche inferiori numerate da 1 a 6, da sinistra a destra. La "casa" del computer è la buca esterna a sinistra, mentre quella dello sfidante è a destra.
Per eseguire la sua mossa, il giocatore deve prendere i semi da una delle sue buche successive, procedendo in senso antiorario. Se l'ultimo seme cade nella sua "casa", il giocatore ha diritto ad un'altra mossa che gli verrà cavallerescamente proposta dal computer il quale, trovandosi in situazione analoga a sua favore, eseguirà automaticamente le due mosse spettantigli.
Se, invece, l'ultimo seme va a cadere in una buca vuota, i semi contenuti nella corrispondente buca del campo avversario vengono catturati e deposti nella "casa" del mossiere insieme all'ultimo seme di cui

si è detto.
Quando le sei buche di un campo sono vuote il gioco termina e vince chi ha più semi nella propria "casa". Al vincitore è assegnato un punteggio corrispondente alla differenza fra il contenuto delle due "case".
Il programma, scritto in "basic" per il 'video genie' si basa sulla gestione di alcune routines che provvedono a disegnare sul video il tavoliere, indicando il contenuto delle buche ed aggiornandolo con il procedere della partita. La logica con la quale il computer amministra il suo gioco è semplice e non è basata sul caso. Lascio al lettore il gusto di scoprirla anche per non facilitare ulteriormente gli sfidanti del calcolatore, ai quali è sufficiente una normale dose di attenzione per raggiungere il successo.

```
1 CLS:PRINTTAB(20)"****  M A N C A L A  ****"
2 GOSUB 1000
5 PRINT"SEI PRONTO";:INPUT W$
7 IF W$="NO"THEN GOTO 1
9 CLS
10 DATA 0
15 DIM B(13),G(13),F(50):READ N
20 PRINT:PRINT:E=0
25 FORI=0TO12:B(I)=3:NEXT I
30 C=0:F(N)=0:B(13)=0:B(6)=0
35 GOSUB 500
40 PRINT"FAI LA TUA MOSSA";:GOSUB 110
45 IF E=0 THEN 80
50 IF M=H THEN GOSUB 100
55 IF E=0 THEN 80
60 PRINT"LA MIA MOSSA E' ";:GOSUB 800
65 IF E=0 THEN 80
70 IF M=H THEN PRINT ",";:GOSUB 800
75 IF E>0 THEN 35
80 PRINT:PRINT"FINE DEL GIOCO"
85 D=B(6)-B(13):IF D<0 THEN PRINT"HO VINTO CON ";D;"PUNTI":GOTO 20
90 N=N+1:IF D=0 THEN PRINT"PAREGGIO":GOT0 20
95 PRINT"HAI VINTO CON ";D;"PUNTI":GOTO 20
100 PRINT"FAI UN'ALTRA MOSSA";
110 INPUT M:IF M<7 THEN IFM>0 THENM=M-1:GOTO130
120 PRINT"MOSSA ILLECITA":GOTO 100
130 IF B(M)=0 THEN 120
140 H=6:GOSUB 200
150 GOTO 500
200 K=M:GOSUB 600
205 E=0:IF K>6 THEN K=K-7
210 C=C+1:IF C<9 THENF(N)=F(N)*6+K
215 FOR I=0 TO 5: IF B(I)<>0 THEN 230
220 NEXT I
225 RETURN
230 FOR I=7 TO 12:IF B(I) <>0 THEN E=1:RETURN
235 GOTO 220
500 PRINT:PRINT"    ";
505 FOR I=12 TO 7 STEP -1: GOSUB 580
510 NEXT I
515 PRINT:I=13:GOSUB 580
520 PRINT"                            ";:PRINT B(6):PRINT"    ";
525 FOR I=0 TO 5:GOSUB 580
530 NEXT I
535 PRINT:PRINT:RETURN
580 IF B(I)<10 THEN PRINT " ";
585 PRINTB(I);:RETURN
600 P=B(M):B(M)=0
605 FOR P=P TO 1 STEP -1:M=M+1:IF M>13 THEN M=M-14
610 B(M)=B(M)+1:NEXT P
615 IF B(M)=1 THEN IFM<>13 THEN IF B(12-M)<>0 THEN 625
620 RETURN
625 B(H)=B(H)+B(12-M)+1:B(M)=0:B(12-M)=0:RETURN
800 D=-99:H=13
805 FOR I=0 TO 13:G(I)=B(I):NEXT I
810 FOR J=7 TO 12: IF B(J)=0 THEN 885
815 G=0:M=J:GOSUB 600
820 FOR I=0 TO 5:IF B(I)=0 THEN 845
825 L=B(I)+I:R=0
830 IF L>13 THEN L=L-14: R=1: GOTO 830
835 IF B(L)=0 AND L<>6 AND L<>13 THEN R=B(12-L)+R
840 IF R>Q THEN Q=R
845 NEXTI
850 Q=B(13)-B(6)-Q:IF C>8 THEN 875
855 K=J:IF K>6 THEN K=K-7
860 FOR I=0 TO N-1: IF F(N)*6+K=INT(F(I)/6[(7-C)+.1) THEN Q=Q-2
870 NEXTI
875 FOR I=0 TO 13:B(I)=G(I):NEXT I
880 IF Q>=D THEN A=J: D=Q
885 NEXTJ
890 M=A:PRINT CHR$(42+M);:GOTO 200
900 FOR I=0 TO N-1:LPRIN B(I): NEXT I
999 END
1000 PRINT"VUOI LE ISTRUZIONI";:INPUT W$
1010 IF W$="NO"THEN 1100
1015 PRINT" QUESTO E' IL TAVOLIERE DEL 'MACALA'"
1016 PRINT"             3  3  3  3  3  3    "
1017 PRINT"        0                      0"
1018 PRINT"             3  3  3  3  3  3"
1020 PRINT"I 14 NUMERI INDICANO LA QUANTITA'DI SEMI CONTENUTI NELLE BUCHE."
1024 PRINT"LE BUCHE SUPERIORI (NUMERATE DA 1 A 6 DA DESTRA A SINISTRA) SO-"
1026 PRINT"NO DEL COMPUTER:QUELLE INFERIORI (NUMERATE DA 1 A 6 DA SINISTRA"
1028 PRINT"A DESTRA) SONO DEL GIOCATORE. LE DUE BUCHE INDICATE CON LO ZERO"
1030 PRINT"SONO LE 'CASE' (COMPUTER A SINISTRA - GIOCATORE A DESTRA)."
1032 PRINT"   IL GIOCATORE DI TURNO DEVE PRENDERE TUTTI I SEMI CONTENUTI"
1034 PRINT"IN UNA BUCA E SEMINARNE UNO IN OGNUNA DELLE SUCCESSIVE,PRO-"
1036 PRINT"CEDENDO IN SENSO ANTIORARIO.SE L'ULTIMO SEME CADE NELLA SUA"
1038 PRINT"CASA.HA DIRITTO AD UN'ALTRA MOSSA,SE CADE IN UNA BUCA VUOTA"
1045 PRINT"CATTURA I SEMI DELLA BUCA DI FRONTE E,CON ESSI,VA NELLA CASA."
1050 PRINT"VINCE CHI VUOTA,PER PRIMO,LE PROPRIE BUCHE"
1100 RETURN
```


Inseguend

I record da battere sono rispettivamente: 32 e 42 mosse

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	A	R	G	B	V
4	V	A	R	G	B
3	V	A	R	G	B
2	A	R	G	B	V
1	A	R	G	B	V

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	V	B	A	B	G
4	V	B	B	B	G
3	V	R	R	R	G
2	V	A	R	A	G
1	V	A	R	A	G

il record

classifica del mese di Settembre:

1° problema	
Teo Mora, Genova	33
Alberto Picco, Roma	33
Maurizio Bossi, Milano	33
Riccardo Salvarezza, Genova	33
Sara Citrani, Genova	34
Mauro Casartelli, Como	34
Siviero Servilio, Rivoli	34
Maria Favaretto, Mestre	34
Giovanni Brutti, Verona	34
Paolo Arcudi, Pordenone	34
Luca Fabbri, Madonna dell'Arco	35
Michele Merli, La Spezia	35
Giancarlo Contini, Genova	35
Luca Ferrero, Milano	N.V.
2° problema	
Leonardo Felician, Trieste	34
Lorenzo Felician, Trieste	34
Michele Merli, La Spezia	34
Mauro Casartelli, Como	34
Siviero Servilio, Rivoli	34
Maria Favaretto, Mestre	34
Paolo Arcudi, Pordenone	34
Teo Mora, Genova	33
Alberto Picco, Roma	33
Maurizio Bossi, Milano	33
Riccardo Salvarezza, Genova	34
Sara Citrani, Genova	34
Giovanni Brutti, Verona	35
Luca Fabbri, Madonna dell'Arco	35
Giancarlo Contini, Genova	39
Luca Ferrero, Milano	N.V.
Giudo Valtolina, Milano	N.V.
Marco Ramadori, Roma	N.V.

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	G	V	V	V	G
4	V	B	B	B	V
3	B	R	R	R	B
2	R	A	A	A	R
1	A	G	G	G	A

"Una battaglia è un dramma teatrale"

Le concezioni tattiche di Napoleone

di Marco Donadoni

Nel numero di Settembre abbiamo considerato gli aspetti strategici del sistema bellico utilizzato da Napoleone durante le sue famose campagne europee. Vediamo ora quale era invece la tattica, l'utilizzazione cioè delle forze sul vero e proprio campo di battaglia, prima durante e dopo lo scontro.

Innanzitutto occorre dire che strategia e tattica, nel pensiero napoleonico, non potevano, assolutamente essere scisse, in quanto l'una era premessa necessaria per lo sviluppo dell'altra. Contrariamente alle teorie tradizionali del periodo, infatti, le quali ritenevano che portare gli uomini in linea e quindi manovrarli fossero due settori "dottrinalmente" ben separati, nel campo francese "come" si arrivava allo scontro doveva poi influenzarne gli sviluppi fin dai primi colpi.

Nella sua Correspondance, lo stesso Napoleone disse che "una battaglia è un dramma teatrale, con prologo, parte centrale ed epilogo".

Il prologo era evidentemente il momento in cui dalla fase strategica si passava a quella tattica, senza soluzioni di continuità

Lo stesso concetto di accerchiamento, basato sul movimento preventivo di forze indipendenti o facenti parte della stessa formazione che impegnava il nemico, è la dimostrazione che la medesima mentalità sta alla base di entrambe le concezioni.

Naturalmente tutto ciò comportava il massimo coordinamento delle forze, insieme ad un preciso calcolo dei tempi necessari e della loro successione.

Le possibilità a disposizione di un generale dell'epoca erano tre: attacco frontale, doppio scontro ed avvolgimento.

Il primo, più facile, scontato e normale, prevedeva una semplice manovra di aggancio del nemico, seguito da uno scontro di attrito in cui chi tirava più colpi, e più precisi, provocava perdite al punto da costringere l'avversario alla rotta.

Ciò permetteva comunque a chi si ritirava di poterlo fare senza troppi problemi, dato che alle sue spalle nessun reparto ostile poteva intervenire. E ciò rendeva inutile una vittoria che non fosse particolarmente distruttiva.

Napoleone non disdegnò questo sistema, nei casi in cui altri non fossero possibili, soprattutto in quelle situazioni in cui il terreno poteva fornirgli un aiuto nel bloccare i nemici in fuga (a Friedland, per esempio, quando alle spalle di Bennigsen si trovavano il fiume Alle ed il suo affluente Muhlen).

Il secondo sistema, detto battaglia doppia, permetteva, bloccando gli avversari in un punto grazie a forze inferiori ma ben organizzate, di attaccare con il grosso nel punto voluto.

Anche qui l'importanza delle caratteristiche geografiche del terreno era evidente, per impedire la riunione dei due tronconi in cui il nemico si veniva a trovare diviso.

L'esempio più tipico di questo impiego tattico si trova nella battaglia di Jena — Auerstadt, in cui i prussiani, divisi dalla Saale, dovettero affrontare separatamente Davout e Napoleone in base ai rapporti voluti da questo.

Il sistema preferito da Bonaparte fu tuttavia l'ultimo, l'attacco avvolgente, la cui conseguenza, in caso di vittoria, permetteva il definitivo annientamento dell'avversario.

L'azione si svolge in questo modo: un nucleo costituito dalla formazione maggiore (di solito un corpo d'armata autonomo) bloccava sulle posizioni il nemico.

Questa unità diveniva il perno della battaglia, sostenendo da sola la prima parte dei combattimenti. Ciò era permesso soprattutto dalla struttura di cui si componeva il corpo d'armata francese, un'unità autonoma e autosufficiente grazie al fatto di poter disporre di tutti gli elementi necessari (fanteria, cavalleria ed artiglieria) per sostenere anche per ore il peso di un intero esercito.

Le altre unità, ai lati di questa, si trasferivano con la massima celerità, disponendosi ai fianchi o alle spalle del nemico che, nel frattempo, concentrava sforzi e uomini contro il primo, inferiore avversario che lo aveva attaccato.

Di solito l'aggiramento veniva effettuato da un solo lato, data la difficoltà di compiere un movimento segreto e coordinato su due direttrici.

Una volta sicuri che gli avversari avessero impegnato tutte le loro risorse sul fronte

iniziale, partiva l'attacco laterale.
A questo punto l'attaccante diventava difensore, con due sole possibili scelte: ritirarsi, con scarse possibilità in caso di anche minimi sbandamenti delle truppe già provate, o distogliere elementi dal fronte centrale per affrontare i nuovi arrivati.
A questo punto aveva inizio la parte culminante dello scontro, parte che richiedeva il massimo tempismo da parte di chi aveva preparato l'azione.
Proprio nel momento di sbandamento che segue l'attacco laterale, stabilito il punto più debole dello schieramento, si scatenano le riserve, le quali si rovesciano tra i nemici provocandone la disfatta finale.
Il compito di finire le truppe in questo modo disordinate restava alla cavalleria, soprattutto leggera, che per questo compito rimaneva di solito in seconda linea.
Questa era la grande arma segreta di Napoleone, e questa fu, alla fine, proprio l'azione che ne determinò la sconfitta finale a Waterloo, quando le truppe prussiane si schierarono sulla destra dello schieramento francese, ormai sbilanciato in avanti alla ricerca della definitiva rotta inglese.

LE INFORMAZIONI

Le manovre tattiche fin qui descritte venivano eseguite dagli eserciti in base a delle formazioni che riguardavano i reparti minori, cioè i battaglioni ed i reggimenti.
Queste formazioni erano: la linea, la colonna, l'ordre mixte ed il quadrato.
a) La linea, struttura tipica degli eserciti dell'epoca, era di solito suddivisa in tre ranghi di uomini, i quali si trovavano, spalla a spalla, a costituire una lunga linea di fuoco.
Preferita dagli eserciti la cui preparazione risultava migliore, i problemi insiti in questa formazione erano notevoli: innanzitutto la sua mobilità era quasi inesistente, permettendo in pratica movimenti coordinati in un solo senso.
La trasmissione di ordini era notevolmente problematica, data la sua estensione, e, in caso di sfondamento, permetteva al nemico di trovarsi alle spalle dell'intero esercito dopo appena pochi passi.
b) La colonna, di solito strutturata per battaglioni distanti uno dall'altro non meno di 150 metri, permetteva una migliore mobilità e flessibilità, anche se in teoria il suo volume di fuoco era evidentemente molto inferiore rispetto alla linea.
Il suo impiego normale, proprio per questo motivo, prevedeva l'apertura in linea nel momento in cui si arrivava a contatto del nemico. Questo però doveva presupporre una notevole abilità dei comandanti nello stabilire e far eseguire il passaggio da una formazione all'altra.
Nel momento in cui ciò si dimostrava problematico, l'uso della colonna poteva essere modificato, eliminando il passaggio finale ed utilizzando la stessa formazione come massa d'urto concentrata su un solo punto dello schieramento nemico.
c) L'ordre mixte, la più sofisticata forse delle formazioni previste, era una fusione delle due precedenti: tra due battaglioni in colonna, infatti, si inseriva un terzo in linea, parallelo alle prime righe dei due laterali. In questo modo si potevano sfruttare tanto il volume di fuoco del reparto centrale, quanto la potenza d'urto dei laterali. E questo fu in effetti la formazione tipo utilizzata da Napoleone per cogliere le sue più importanti vittorie.
d) Un ultimo cenno merita infine lo schieramento in quadrato, di origine prettamente difensiva, ma utilizzato a volte anche in movimenti di attacco, come avvenne per i francesi in Egitto.
Il nome deriva dalla disposizione degli uomini in un quadrato, appunto, al cui interno venivano piazzati i comandi del reparto ed eventualmente le artiglierie. Il fronte del quadrato era rivolto verso l'esterno, e su questo fronte irto di baionette si infrangeva regolarmente l'impeto di qualsiasi carica di cavalleria. A volte i pezzi di artiglieria venivano anche piazzati agli spigoli del quadrato, con i serventi che sparavano e quindi si ritiravano all'interno della formazione in presenza della cavalleria. Logicamente la possibilità di movimento di queste "istrici" erano limitate, non tanto nella direzione, quanto nella velocità.
Per finire, vediamo quale era la scansione dei tempi in uno scontro-tipo teorico.
Ad un serrato bombardamento dell'artiglieria, che mirava ad indebolire fisicamente e psicologicamente i ranghi avversari, seguiva l'urto della cavalleria pesante. Per ripararsi da questo il nemico doveva chiudersi in quadrato, offrendo la possibilità alla fanteria di avvicinarsi senza troppe perdite. All'azione di questa, di solito seguiva la cavalleria leggera, col compito di finire gli sbandati ed impedire la loro riorganizzazione.

La difes
del maggi

di Serg

Esistono persone che si dedicano ai giochi di simulazione senza desiderare di vincere a tutti i costi; persone che giocano per il solo gusto di apprezzare i meccanismi della ricostruzione storica o ipotetica.
Tuttavia, eccezion fatta per questi benefattori, la maggior parte dei "boardgamisti" gioca per vincere. Come è naturale, ci sono giocatori più bravi e meno bravi; per questi ultimi diventa d'obbligo ricorrere ai consigli degli "esperti" per evitare figuracce.
In campo europeo, uno dei migliori "consiglieri militari" è il maggiore a riposo D.I.A. Mack, dell'esercito britannico. Sulle pagine di "Phoenix". la rivista della SPUK (sezione inglese della SPI) dispensa suggerimenti, commenti e recensioni di giochi con albionica flemma.
Dai suoi articoli abbiamo estratto alcune interessanti indicazioni sulla migliore maniera di organizzare la difesa tattica in un gioco di simulazione.
Una buona tattica difensiva, quando la situazione non ci obbliga ad attaccare per vincere (come Napoleone a Waterloo, ad esempio) è ottima soprattutto per i

Vince l'asse Roma-Torino

Si è svolto a Roma, nell'ambito delle iniziative promosse in occasione dell'8° Salone nazionale Usotempo (fatelo da voi, hobby, tempo libero) un torneo di giochi di simulazione organizzato dall'Aigi.
Il torneo (denominato "I° Campionato italiano") ha visto la partecipazione di sette squadre provenienti da Trieste, Modena, Cosenza, Torino (due) e Roma (due). Per ragioni tecniche e organizzative gli incontri sono stati effettuati nelle sale dell'albergo ove erano alloggiati i partecipanti. Un vero peccato poiché le squadre, per lo più composte da giocatori dell'Aigi, hanno dato vita a scontri molto interessanti sui tre campi di battaglia di Goito (un nuovo gioco della Clem Toys non ancora in commercio), Sicilia 43 (It) e War and Peace (Avalon Hill).
Sul campo di Goito sono "scivolate" tre squadre: Trieste, Cosenza e Modena. Il torneo si è quindi concluso sulle pianure centro-europee di War and Peace, scenario del 1813, dopo una semifinale in famiglia all'interno delle rappresentanze di Torino e Roma, combattuta sulle spiagge siciliane della International Team.
Risultato finale: I° Roma, II° Torino, III° Roma, IV° Torino.
"A caldo" non sono mancati qualche mugugno e piccoli accenni di polemica. Alcuni concorrenti non hanno giudicato tutti i giochi adatti ad un torneo; altri hanno protestato per il ritardo con cui erano stati loro comunicati i titoli e per il fatto che di Goito era stato reso noto il solo regolamento a pochi giorni dalle gare, mentre una vera conoscenza del gioco era stata possibile solo giungendo a Roma, nelle ore immediatamente precedenti il torneo.
Tant'è: tutto è bene quel che finisce bene. E le polemiche sono un pizzico di sale necessario, soprattutto quando è in palio l'alloro della simulazione.

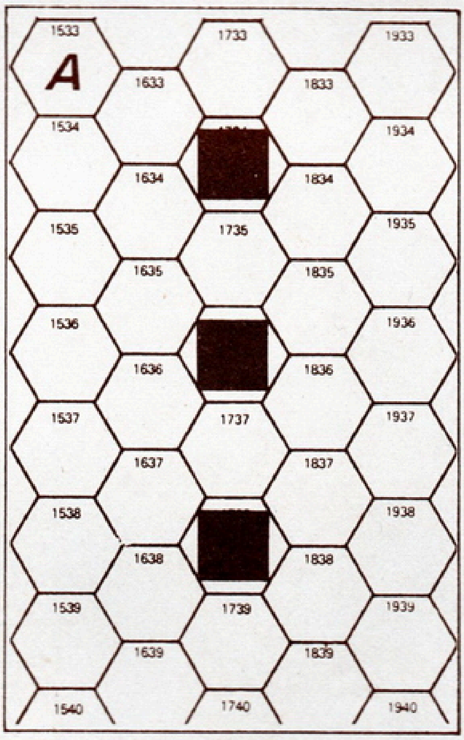
ume/2

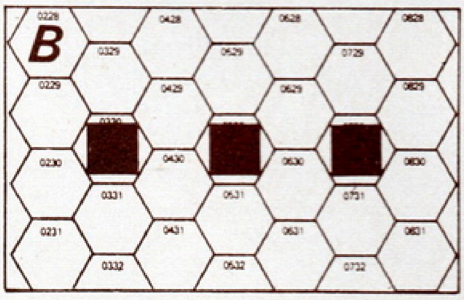
a tattica ore Mack

Masini

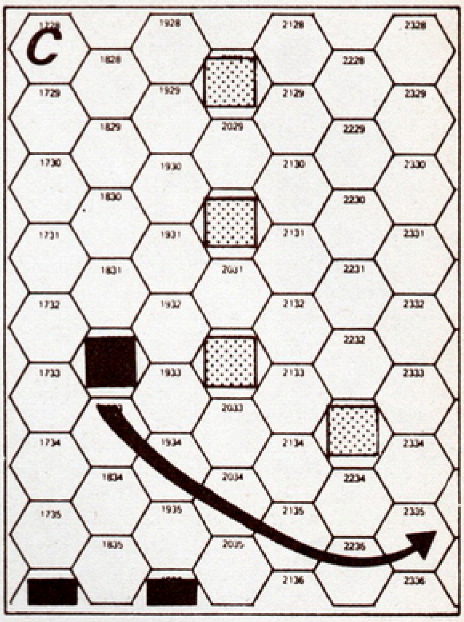
principianti: si lascia al giocatore "bravo" il compito di sbracciarsi sul tavolo attaccando di qua e di là, si possono sfruttare i suoi errori e, quando si perde, di solito si perde con un margine onorevolmente ristretto.
In termini generali, la tattica difensiva può essere necessaria per negare al nemico l'accesso ad un obiettivo importante, mentre ci si muove contro di lui da altre direzioni, oppure per tenere bloccato il nemico in attesa di sostanziali rinforzi; nel primo caso bisogna utilizzare poche unità, sfruttando al massimo i vantaggi del terreno, mentre nel secondo caso conviene ricorrere a tutte le forze disponibili.
Comunque, la linea difensiva ideale del maggiore Mack ha queste caratteristiche:
a) è assolutamente diritta;
b) tra unità e unità c'è lo spazio di un esagono;
c) è parallela all'asse Nord — Sud della mappa;
d) tutte le unità sono su un terreno che valorizza la loro forza difensiva;
e) i fianchi della linea sono protetti.
Uno schema del genere, ovviamente, non vale per tutti i giochi; serve poco per un gioco strategico ed è ovviamente inattuabile per un gioco di guerra navale. Sarebbe addirittura disastroso seguirlo in una simulazione dove le zone di controllo non esistono o sono fluide (v. "Pergioco", a.II n. 6, *Attenzione alle Zoc*). Invece tutti i napoleonici tattici e buona parte dei moderni tattico—operativi, che hanno in fondo principi comuni, costituiscono un campo adatto per sperimentare le indicazioni su esposte. Vediamole in dettaglio.
a) Una linea assolutamente diritta impedisce al nemico di concentrare molte forze su una sola unità, allo scopo di rompere lo schieramento. Come si intuisce, l'attacco contro un saliente o l'angolo di una formazione ha sempre maggiori possibilità di riuscita.

b) Se le unità sono adiacenti l'una all'altra senza intervallo, il nemico ha la possibilità di concentrare i propri sforzi contro alcune unità in particolare e utilizzando la regola dell'avanzata dopo il combattimento può "agganciare" le unità che hanno subito attacchi puramente difensivi. Nelle simulazioni ove è obbligatorio attaccare le unità che si trovano nelle proprie zone di controllo, questa tattica può obbligare chi è in difesa a compiere contrattacchi perduti in partenza. Quando invece le unità sono distanziate fra di loro di un esagono, l'unità che si ritira sarà sempre l'unica a rischiare di essere agganciata da un nemico avanzante, senza creare invece problemi alle unità vicine; e occorrerà che l'unità sconfitta si ritiri di almeno tre esagoni per interrompere la linea delle ZOC e favorire manovre di penetrazione e accerchiamento.
c) Quando si guarda una mappa a griglia esagonale, si nota che da Nord a Sud le file degli esagoni cominciano e terminano con un lato di esagono, mentre da Ovest ad Est le file cominciano e terminano con un angolo di esagono. E' una disposizione inevitabile, che spesso non ha alcuna relazione con lo "spirito" e le altre caratteristiche del gioco. Tuttavia saperne approfittare può voler dire cambiare l'esito di una partita (e non è forse vero che in guerra e in amore tutto è permesso?)
Vediamo le figure A e B:





Le unità delle figure A possono essere attaccate solo da due esagoni. Fra quelle delle figure B almeno una può essere attaccata da tre esagoni adiacenti.
d) Non occorre spendere molte parole. Bisogna cercare di occupare zone di terreno accidentato o che diano comunque diritto ad abbuoni di punteggio difensivo, purché vi possiate garantire una buona linea di ritirata, se occorre.



e) L'ideale sarebbe che entrambi i fianchi della linea confinassero con un terreno intransitabile. Uno "sporco trucco" consisterebbe nel collocare l'ultima unità della fila sull'orlo della mappa. Altrimenti ci si dovrebbe appoggiare a esagoni di terreno così accidentato da non permettere movimenti su larga scala. Reso praticamente impossibile l'aggiramento, al nemico resterebbero da tentare solo costosi attacchi frontali.
Come il maggiore Mack avverte, non occorre realizzare a tutti i costi queste cinque condizioni. Può convenire avere una linea ondulata se si vogliono sfruttare i benefici del terreno; o, al contrario, si può rinunciare al terreno favorevole e mantenere una linea diritta, se ciò che importa di più è guadagnare tempo in attesa di rinforzi; ancora, possono servire due unità adiacenti per "coprire" un settore più vulnerabile. Bisognerebbe, comunque, soddisfare almeno tre condizioni e una di queste dovrebbe essere sempre la protezione dei fianchi della linea.
A tale scopo, Mack sconsiglia di piazzare unità da un'estremità all'altra della mappa: è un'ingenuità che può indebolire pericolosamente parecchi punti della linea. Se, come abbiamo visto prima, non ci si può appoggiare ad esagoni non transitabili o quasi, si deve ricorrere alla tattica del "Fianco rifiutato" (v. fig. C; l'attaccante è il nero). Il nemico deve fare un lungo giro per superare il fianco dello schieramento; la difesa ha tempo per reagire. Nelle simulazioni che consentono alle unità una notevole rapidità di movimento, il fianco dovrebbe essere allungato a due unità, avere di fronte terreno accidentato (che rallenta i movimenti) e/o appoggiarsi a un fiume. Non esistono unità così veloci da poter aggirare una linea simile in meno di due mosse. E' consigliabile, ovviamente, collocare nell'estremo angolo della linea unità particolarmente forti o piazzarle su un buon terreno difensivo: le precauzioni sono necessarie perché queste unità possono essere attaccate da almeno tre esagoni differenti.

Nel mese di ottobre, approfittando della pausa nella gara, avevo rivolto una domanda ai lettori sui problemi che preferivano e su quelli che non incontravano il loro gradimento.
Le prime risposte sono affluite, ma lasciano spazio a qualche incertezza. Su un punto, tutti i lettori che hanno scritto sono concordi: bandire i giochi che premiano soprattutto la "compilazione bruta" (logogrìfi, pangrammi, ecc.) e avvantaggiano chi ha più tempo da dedicare alle soluzioni. E' un parere di cui cerco di tener conto fin da questo numero.
Per il resto, i pareri sono discordi: alcuni auspicano un ritorno al divertissement non troppo complicato, mentre altri chiedono che venga mantenuta, e anzi cresca, la complessità dei giochi. Quale dei due schieramenti è più numeroso tra i lettori?
Poiché la gara di parole — che era soltanto un primo esperimento, per quanto lungo, su una materia tutto sommato abbastanza fluida e non codificata — volge al termine, ho deciso di bandire tra i lettori un minireferendum, che servirà a stabilire il futuro assetto della rubrica.
Si tratta di dieci domande a cui potrete rispondere anche telegraficamente: le vostre indicazioni e i vostri suggerimenti serviranno a rendere questa rubrica sempre più "a misura di lettore". Queste le domande:

1) tra i problemi finora pubblicati quali sono i tre che, nell'ordine, vi sono maggiormente piaciuti?
2) quali sono invece i tre, sempre nell'ordine, che non hanno incontrato il vostro favore?
3) quali giochi di parole vorreste vedere introdotti nella rubrica?
4) quali criteri adottereste per la prossima gara di parole?
5) quali proposte formulate per il punteggio da attribuire ai problemi?
6) sareste favorevoli all'istituzione di uno spazio periodico riservato alle proposte e alle creazioni dei lettori?
7) sareste favorevoli all'istituzione di gare dedicate anche alla creazione di problemi, oltre che alla soluzione?
8) siete favorevoli all'introduzione di problemi di enigmistica classica?
9) siete favorevoli alla ripresa dei limericks?
10) la rubrica si dovrebbe occupare anche di giochi in scatola? In caso affermativo, di quali?

I risultati di questo sondaggio verranno pubblicati, se le risposte mi perverranno in tempo utile, sul numero di febbraio del 1982.

Parole

Dirittura d'arrivo per la gara di parole

di Roberto Casalini

Problema 36
In onore di Lewis Carroll, ripropongo i doublets, con una piccola variante. I doublets, per chi ancora non lo sapesse, consistono nel passare da una parola a un'altra cambiando, in ogni passaggio, una lettera della parola precedente. Da "parco" a "verso", per esempio, si procede così: parco, parso, perso, verso. Il doublet, in questo esempio, è stato risolto con due passaggi, poiché la parola di partenza e quella d'arrivo non vengono computate: tenetelo presente, è una regola che vale per questo gioco.
La piccola variante è questa: i lettori dovranno sciogliere dei semplici enigmi per trovare sia la parola di partenza che quella di arrivo. I due estremi della catena sono, in tutti e tre i doublets, bisensi o polisensi, cioè hanno due o più significati. Se ci fate caso, ciò vale anche per l'esempio che ho fatto. Ed ecco i doublets.
1. le due parole da trovare sono di cinque lettere. Il doublet va risolto con un massimo di quattro passaggi.
Partenza: *puoi trovare riposo in quel tuo libro, se l'hai terminato.*
Arrivo: *se abbandoni il fluire delle acque, non potrai più spendere la tua moneta.*
2. le due parole da trovare sono di cinque lettere. Il doublet va risolto con un massimo di sette passaggi.
Partenza: *è montata, poi bruscamente vedo che si arresta.*
Arrivo: *per un fortuito accidente, m'è rimasta bianca parte del foglio: per fortuna abbiamo dato aria al soppalco con quell'embrice.*
3. le due parole da trovare sono di cinque lettere. Il doublet va risolto con un massimo di quattro passaggi.
Partenza: *"Sei scemo", dico io. "A quanto mi risulta, è una sola che va in giro con quel copricapo rotondo."*
Arrivo: *Ma lui e i suoi amici si arrabbiano e, soffiando come gatti, mi fanno: "Sbagli, sono più d'una decina."*
Ultime istruzioni: tranne i nomi propri, è possibile utilizzare tutte le forme verbali (avverbi, tempi di verbi, ecc.). Ogni doublet vale 500 punti.

Problema 37
Dovreste ricostruire dieci proverbi. Le lettere che li compongono sono state mescolate, ma punteggiatura e spazio originario sono rimasti invariati. Ogni proverbio vale 100 punti.
1. eri gnosio al po, ah acim ui callpf.
2. v anoga unlidi aor ta cabsoa cn conda.
3. zar al vangelo elode hnzhinc sac icinici.
4. da meno zelli lo orli un voi ep ipipl.
5. etiope u gelo ami ibiso idue.
6. semola e'rogna ali dionni uno ci sigin.
7. don mai barche con nabea.
8. binoal ti panno dlo l't, a equo citagno.
9. ser poldo hai piccin mengi.
10. chiurlo gabbano di cane falvo.

Problema 38
Ancora un problema basato sullo Scarabeo. Si tratta di costruire, utilizzando le 128 tessere del gioco (esclusi i due scarabei-jolly) tre parole le più lunghe possibili.
Le parole devono essere composte da lettere diverse tra loro (nessuna lettera, cioè, deve essere ripetuta in una parola). Per la costruzione dei vocaboli valgono le regole generali dello Scarabeo (e cioè: non sono ammesse quelle voci che il vocabolario designa come arcaiche, poetiche, dialettali, né i diminutivi, gli accrescitivi, i peggiorativi ed i vezzeggiativi; ugualmente, non sono ammessi nomi propri, cognomi, nomi storici, geografici o mitologici, né i termini strettamente tecnici o scientifici.
Per concludere, le lettere vanno usate soltanto nella misura in cui sono presenti nello Scarabeo (esempio: tra le 130 tessere, le H sono soltanto due, quindi non sarà possibile utilizzarne una terza).
Per la suddivisione delle 130 tessere, meno i due scarabei, e per il punteggio attribuito a ciascuna lettera, i solutori potranno avvalersi delle normali confezioni di Scarabeo, oppure vedere le istruzioni impartite nel problema 34 dello scorso numero.
Il punteggio andrà calcolato nel modo che segue: il valore di ogni parola ottenuta sarà moltiplicato per dieci.

Problema 39
Anche questo problema non è nuovo ai solutori: si tratta di formare una parola di dodici lettere, suddivise in sette consonanti e cinque vocali. Le lettere sono tutte diverse tra loro, con l'eccezione della prima, della quinta, dell'ottava e della dodicesima che formano due coppie di lettere (una coppia di vocali e una di consonanti). La nona lettera e la decima sono contigue tra loro nell'alfabeto, mentre la nona e l'undicesima sono separate tra loro da una lettera.
L'undicesima e la seconda lettera, invece, sono separate da due lettere, mentre una sola lettera separa la seconda e la terza. La terza e la settima, a loro volta, sono contigue, mentre una lettera separa la sesta dalla quarta. Una sola lettera separa anche la sesta dall'ottava e dalla dodicesima, mentre la prima, la terza e la quinta sono contigue. Questo problema vale 1000 punti.

Né molluschi né crostacei

Boccheggiante dopo prolungata immersione in un mare di lettere mi accingo al compito di illustrare la classifica: che arriva, contrariamente a quanto promesso, solo sino al problema 25. Al comando, stavolta, c'è Francesco Pallara di Lecce, con poco più di cento punti di vantaggio su Gaeta. Alessandrini si è portato dal quarto al terzo posto, con un buon recupero di punti. Al quarto posto Giuseppe Ferro, al quinto De Napoli. Ai primi dieci posti, comunque, a parte qualche assestamento, non ci sono stati nuovi ingressi. E ora vediamo di dire qualcosa sui problemi. Per i primi due (le parole telescopiche e le parole con inizio e fine identica) c'è solo da spiegare: li hanno risolti i nove decimi e mezzo dei lettori, l'unica parola che ha dato fastidio è stata quella di undici lettere di cui veniva fornita soltanto la t centrale: si trattava di aggiotaggio. Tutto liscio anche per il problema 24, anche se non sono mancate soluzioni curiose ("il diavolo fa le pentole ma non i coperchi" è diventato, per Marcello Ugliano evidentemente in vena di sadomaso, "pochi lamenti fanno piacevole il dolore", e se andate a controllare le lettere sono le stesse) e se non tutti hanno avuto la pazienza di cimentarsi fino in fondo.
Qualche cosa, invece, va detta sul problema 25: la ricerca dei pesci. Un po', lo ammetto, è colpa mia che ho mancato di pignoleria evitando di precisare che cosa non andava fatto, ma sono arrivate soluzioni con liste iper-nutrite, composte anche da dittonghi o sillabe ripetute decine di volte.
Ho deciso, quindi, di regolarmi come segue: 1) non sono stati ritenuti validi i nomi non inerenti a pesci (il testo, almeno in questo caso, parlava chiaro): molluschi, crostacei, anellidi, insetti: non era valido, per esempio, "eone", che a me ricordava "A che punto è la notte" e invece è anche un anellide, e neppure "nola", che è un insetto reperibile sulle Rosacee coltivate; 2) parimenti, non sono stati considerati validi: le ripetizioni (es. Trigone che compariva due volte) e in questo caso il nome è stato accreditato una volta sola; i plurali (raccoli invece di raccolo); i sinonimi, nel caso in cui l'altro nome già figurasse nello schema (es. bopa-boga, gabio-gobione); i sinonimi regionali (gò per ghiozzo, sò per suro, oà per alborella) e le varianti arcaiche (tria per triglia); i nomi non completi (re invece di "re delle aringhe"); i nomi generici e riferentesi a un particolare stadio biologico di un pesce (ceca, in questo caso, che sarebbe l'anguilla da poco metamorfosata), perché sarebbe stato come ammettere, in un'ipotetica ricerca di mammiferi, la voce "l'adolescente" o "vecchio" assieme alla voce "uomo". Sono stati, ovviamente, accettati tutti i nomi che pure non compaiono nelle soluzioni, a patto che non entrino in contrasto con i criteri suesposti (validi a tutti gli effetti, quindi: denea, pigo, mola, etc.).
Per il futuro, comunque (è una promessa) vedrò di essere pignolo e "rigido" già nella definizione del problema.

La posta

A Francesco Antoniucci: sì, il rebus rientra nella categoria dei giochi di parole, e G. A. Rossi ne parlerà presto.
A Dario Crivello: "acro", in quel contesto, era inteso come "primo elemento di composti dotti o scientifici che significa 'punto estremo' o 'più alto' (es. acropoli).
A Incalza, Pallara, Scalabrin e Soranzo: come vedete, le correzioni sono state apportate.
A Edoardo Galatora: i "giochi umoristici" torneranno in grande stile. E ai giochi della signora Madden sto facendo un pensierino.

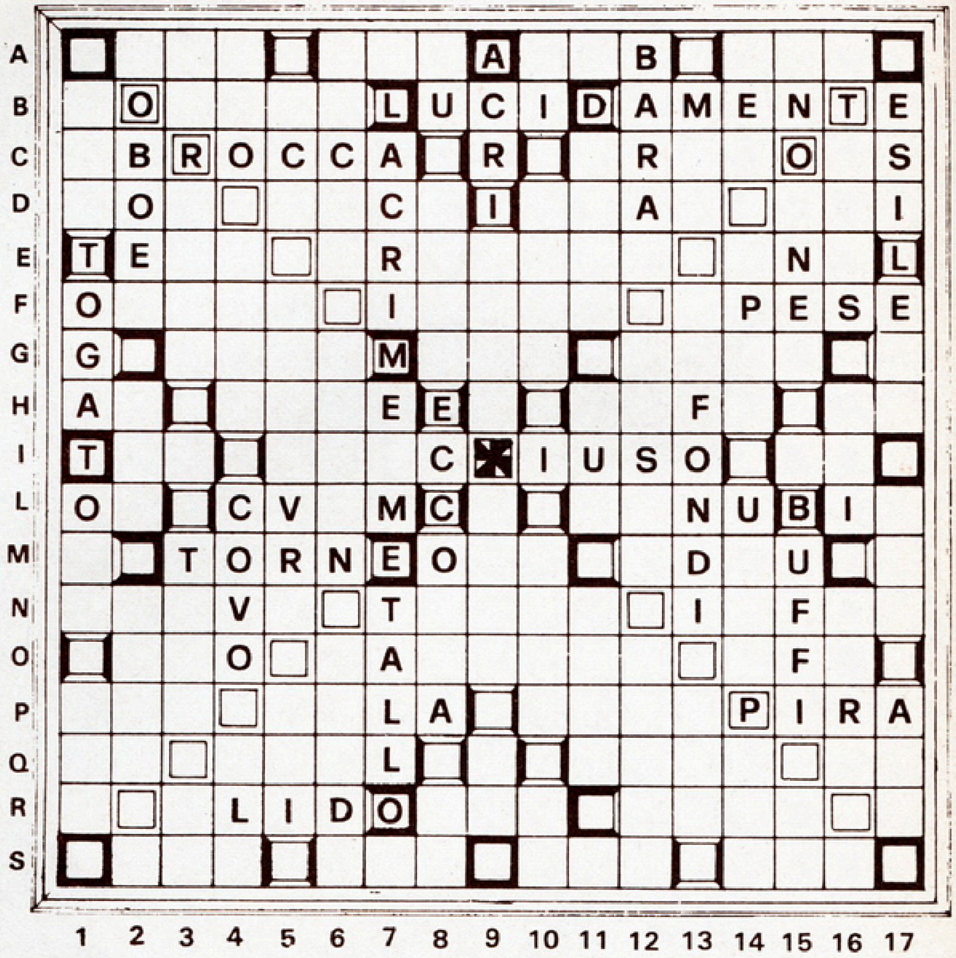
La tappa

Per i problemi che vanno dal 20 al 25, i vincitori di tappa sono: Alessandro Alessandrini, Tommaso De Napoli, Vittorio Pecorini, Roberto Morassi, Rosmaria Lai, Fulvio Scalabrin, Francesco Pallara, Fabio Bigaglia, Aldo Micheli, Luigi Moretto, Milena Modica Zurlo.
I vincitori per i pangrammi sono invece: Luigi Moretto, Aldo Micheli, Fabio Bigaglia, Marcello Napolitano, Stefano Fedriga, Nicola Borraccia, Olga Beffa, Massimo Menichini, Andrea Sindico, Enrico Atanasio. Sia i primi che i secondi riceveranno un omaggio.

La classifica

Francesco Pallara, Lecce	13187
Saverio Gaeta, Napoli	13054
Alessandro Alessandrini, Roma	12937
Giuseppe Ferro, Montorsaio	12642
Tommaso De Napoli, Roma	12638
Mauro Conti, Ravenna	12492
Aldo Micheli, Monfalcone	12259
Mauro Trioschi, Lugo	12088
Antonia Zuliani, Napoli	12055
Renata Bonetti, Napoli	11958
Roberto Morassi, Pistoia	11900
Paolo Cirri, Ravenna	11887
Salvatore Nobile, Roma	11797
Santi D'Arrigo, Catania	11791
Filippo Arcudi, Padova	11679
Neocle Giordani, Novara	11625
Claudio Farinati, Rodano	11402
Fabio Dulcich, Milano	11365
Fabio Bigaglia, Trieste	11333
Giuseppe Gori, Milano	11235
Nicola Manes, Genova	11213
Salvatore Di Pasquale, Catania	11169
Francesco Antoniucci, Empoli	11154
Massimo Menichini, Roma	11113
Andrea Sindico, Roma	11113
Olga Beffa, Roma	11103
Angelo Ricchetti, Carpi	11073
Ugo e Annalaura Rossini, Milano	10993
Luciana Melorio, Napoli	10965
Luciano Zurlo,Roma	10961
Enrico Atanasio, Roma	10939
Vittorio Pecorini, Torino	10766
Stefano Fedriga, Ravenna	10761
Carlo Santini, Carpi	10740
Fulvio Scalabrin, Milano	10575
Teresio Gallino, Torino	10335
Giovanna Forteleoni, Roma	10299
Eva Incalza, Bari	10138
Gabriele Soranzo, Trieste	10136
Daniela e Maura Povero, Torino	10133
Ireus Beccati, Torino	10050
Antonio Vespignani, Venezia	10028
Rosamaria Lai, Padova	10019
Paolo Azzetti, Trento	9830
Marco Bonavoglia,Roma	9741
Giovanni Ravesi, Roma	9717
Menotti Cossu, Roma	9661
Luciano Bassetti, Roma	9591
Massimo Sbaraglio, Brugherio	9555
Francesco Carbonara, Brindisi	9457
Riccardo Caldari, Roma	9411
Luca Sofri, Pisa	9254
Alberto Tosoni, Milano	9206
Giacomo Manzoni, Lavis	9172
Marcello Ugliano, Potenza	9088
Bernardo Sclerandi, Ostia Lido	9044
Carlo De Angelis, Roma	8961
Teo Mora, Genova	8949
Roberto Manzi, Vallo della Lucania	8923
Carmine Gregorio, Piombino	8800
Vittorio Lio, Empoli	8710
Massimo Duccini, Bergamo	8638
Federico Paradisi, Piombino	8609
Dante Melotti, Modena	8586
Augusto Brusca, Roma	8545
Luca Gianotti,Modena	8531
Edoardo Galatola e Lucia Tazzioli, La Spezia	8494
Giampiero Cambursano, Torino	8394
Dario Crivello, Torino	8276
Patrizia Tommasoni, Venezia	8252
Bruno Leoni, Roma	8238
Giuseppe Capezzuoli, Milano	8216
Francesca Praticò, Torino	8119
Stefano Pogelli, Roma	8043
Carla Giugni, Napoli	8029
Luigi Moretto, Ronchi dei Legionari	8018
Flavio Martinuz, Cinisello Balsamo	7978
Maurizio Codogno, Torino	7949
Elisa Gualzetti, La Spezia	7888
Mario Vetrano, Napoli	7854
Francesco Paolo Memmo, Roma	7790
Delfio Franchina, Milano	7739
Andrea Cecchi, Firenze	7624
Sante Cogliandro, Rimini	7573
Maria Favaretto, Mestre	7550
Milena Modica Zurlo, Vigevano	7465
Mario De Vito, Avellino	7353
Ermanno Bonalumi, S. Donato	7336
Valeria Robder D'Alessandro, Cisliano	7319
Carla Zambetti, Bergamo	7306
Marcello Napolitano, Roma	7290
Carlo Bertoni, Bologna	7219
Massimo Lollini, Bologna	7100
Maria Laura Garau, Cagliari	7092
Paolo Bernabei, Roma	6613
Luigi Cremona, Gallarate	6573
Vincenzo Dozio, Treviglio	6540
Marco Amanti, Roma	6487
Nuccio Mandarà, S. Croce Camerina	6461
Maria Pizzetti, BaldisseroTorinese	6407
Roberto Condio, Alpignano	6357
Walter Casse, Torino	6297
Anita Obizzi, Milano	6225
Giuseppe Panizzi Savio, Sanremo	6140
Carlo Ghinassi, Melzo	6127
Tullio Re, Mistretta	6023
Giuseppe Sgarlato, Roma	5998
Vinicio Ferrari, Bari	5982
Lorenzo Felician, Trieste	5941
Saverio De Pace, Verona	5892
Nicola Borraccia, Bari	5877
Riccardo Esercitato, Gorizia	5748
Marco Mei, Altedo	5710
Claudio Casolaro, Napoli	5703
Pietro Micaroni, Civitella Casanova	5697
Giuseppe Buonamici, Montecatini Terme	5634
Rodolfo Aquila, Messina	5576
Elsa Tommasini, Milano	5192
Maria Letizia Davi e Davide Cristofori, Ferrara	5132
Giovanni De Merulis, Roma	5075
Pierangelo Guffanti, Milano	4999
Mariella Rocco, S. Mauro Torinese	4946
Massimo Grande, Collepardo	4859
Federica Travaglini, Brindisi	4669
Luca Marconi e Mauro Crestini, Brescia	4620
Francesco Antozzi, Casalpusterlengo	4572
Luigi Pignattai, Milano	4426
Marco Caressa, Napoli	4417
Giorgio Tarzia e Gabriele Colletti, Spoleto	4399
Massimo Palmieri e F. Del Priore, Ciampino	4217
Luigi Carbone, Salerno	4063
Mauro Casartelli, Como	4055
Domenico Forte, Avellino	3925
Riccardo Camerlo, Torino	3800
Roberto Menghi, Porto Garibaldi	3753
Giancarlo Contini, Genova	3693
Manuela Corrao, Roma	3635
Alessandro Ambrosetti, Genova	3628
Vincenzo Luciani, Benevento	3579
Leonardo Ballarini, S. Ambrogio	3458
Angelo Lambri, Milano	3112
Franco Mondello, Occhieppo Superiore	3100
Cino e Davide Tortorella, Milano	3055
Clara Iotti, Reggio Emilia	2858
Giacomo Cocchella, Livorno	2842
Vincenzo Tino, Avellino	2680
Lino Dagostino, Giovinazzo	2675
Franco Franconi, Sieci	2667
Guglielmo Cameo, Foggia	2576
Fabio Pellegrini, Roma	2513
Licia Gorlero, Pescia	2407
Salvatore Seno, Cavallino	2387
Ausonio e Francesca Trevisol, Follina	2336
Duccio Martinez, Firenze	2280
Alessandro Scaldaferro, Padova	2275
Stefano Banducci, Vedano al Lambro	2235

Vincenzo Granatelli, Palermo	2230
Giorgio Perversi, Corsico	2219
Alessandro Camilli, Perugia	2076
Giorgio Zocco, Milano	2009
Lidia Bonfanti, Chiasso	1990
Ivo Zuccotto, Valeggio sul Mincio	1980
Elena Butti, Malnate	1970
Roberto Rovida, Milano	1970
Teresa Bongiovanni, Bologna	1960
Maurizio Conti, Udine	1919
Piero Diodati, Ostia Lido	1900
Paolo Carnevali, Monza	1889
Umberto Modotti, Udine	1840
Angelo Bruschi, Roma	1800
Valeria Dal Lago, Bologna	1730
Micaela Catanese, Ancona	1680
Pasquale Laurelli, Milano,	1680
Franco Corsino, Bolzaneto	1678
Patrizio Fontana, Traversetolo	1634
Daniele Ronco, Pisa	1620
Fulvio Liverani, Bologna	1580
Daniele Nannoni e Gloria Ricci, Sieci	1526
Anna e Claudio Mereghetti, Cernusco	1519
Carlo Milella, Bari	1487
Piero Rapisarda, Bologna	1410
Boemo Bertoli, Grado	1400
Andrea Aristarchi, Reggio Emilia	1390
Edoardo La Sala, Roma	1390
Michele Comerci, Firenze	1360
Gianfranco Rizzi, Milano	1360
Rosario Azzolina, Milano	1350
Nicola Carbonaro, Cagliari	1330
Marcello Corradini, Róma	1310
Alberto Albano, Torino	1300
Giuseppe Astorino, Torino	1300
Massimo Di Pinto, Roma	1300
Antonio Froio, S. Agata Bolognese	1300
Maurizio Gavioli, Firenze	1300
Giuseppe Mele, Torino	1300
Paolo Monachesi, Roma	1300
Maria Antonietta Peluso, Tricase	1300
Massimo Senzacqua, Roma	1300
Leopoldo Di Maio, Castellammare di Stabia	1290
Gianantonio Monti, Milano	1290
Maria Anania, Genova	1287
Giacomo Fedele, Civitavecchia	1270
Marco Palumbo, Saronno	1270
Adelchi De Luca, Torino	1260
Maurizio Catacchini, Roma	1250
Carla Franceschetti, Sestri Levante	1250
Gianluca Ricci, Verona	1230
Andrea Righini, Scandicci	1230
Massimo d'Ascenzo, Ròma	1220
Massimiliano Caneo, Rimini	1210
Lorenzo Cedro, Lugano	1203
Alessandro Bellucci, Castiglione della Pescaia	1200
Gianantonio Moretto, Novedrate	1190
Giovanni Massi, Ascoli Piceno	1177
Giuseppe Negri, Roma	1143
Antonella Mauro, Roma	1140
Franco Giacché, Ostia Antica	1110
Silvana Fontannascere, Potenza	1100
Marcella Vita, Roma	1080
Maurizio Giorgi, Roma	938
Sandro Nicola Degani, Terrazzo	870
Adriana Errico, Salerno	839
Francesco Biraghi, Milano	829
Pino Conrado, Roma	800
Michelangelo Rainone, Foggia	800
Giulio Cesare Cesari, Ascoli Piceno	790
Salvatore Tramacere, Gioia del Colle	790
Franco Lucio Schiavetto, Roma	784
Vincenzo Mascello, Bari	770
Fabio Muratori, Milano	770
Antonio Scarpellini, Bari	770
Luca Urbinati, Milano	770
Anna Paganini, La Spezia	760
Adriano Ferro, Roma	750
Roberto Muzi, Tivoli	750
Alberto e Maurizio Canfora, Roma	740
Marino Carpignano, Gorizia	740
Eraldo Data, Forno Canavese	735
Paolo Galimberti, Roma	730
Fabrizio Larini, Parma	730
Roberto e Fulvia Piatti, Malnate	720
Ego Rosso, Torino	700
Tonino Giorgi, Ascoli Piceno	690
Roberto Zorat, Castions di Strada	670
Alberto Caviglia, Genova	640
Fabio Vitali, Casalecchio	640
Ettore La Serra, Roma	560
Luciano Rossi, Montesarchio	530
Mauro Valdo, Roma	500
Bruna Pemper, Trieste	494
Angelo Galli, Milano	400
Stefano Battisti, Casalecchio	340



Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera x 2 — Valore della parola x 2

Valore della lettera x 3 — Valore della parola x 3

E E H M N R T ✱

A A E I S S S S

A A I O N T V Z

Il Super Quiz

Riproponiamo un nuovo tipo di problema di Scarabeo, valido per la classifica al Trofeo di Capodanno.
Vi è una griglia di parole data, e vi sono tre serie di otto lettere ciascuna fornite consecutivamente.

Occorre formare con la prima serie una prima parola che si inserisca nella griglia e sia formata da *tutte e otto* le lettere date, più *almeno una* dello schema.
Sono possibili più soluzioni ma *solo una*, posta sul tabellone, consentirà il successivo inserimento della seconda serie di lettere, e così via.

Rispetto ai problemi fin qui proposti, nei quali occorre trovare il maggior numero possibile di soluzioni a nove o più lettere, indipendentemente dalle interferenze e sovrapposizioni che tra esse si possono creare, in questo caso si devono trovare *solo* le soluzioni che consentono consecutivamente il posizionamento delle sequenze di lettere date.

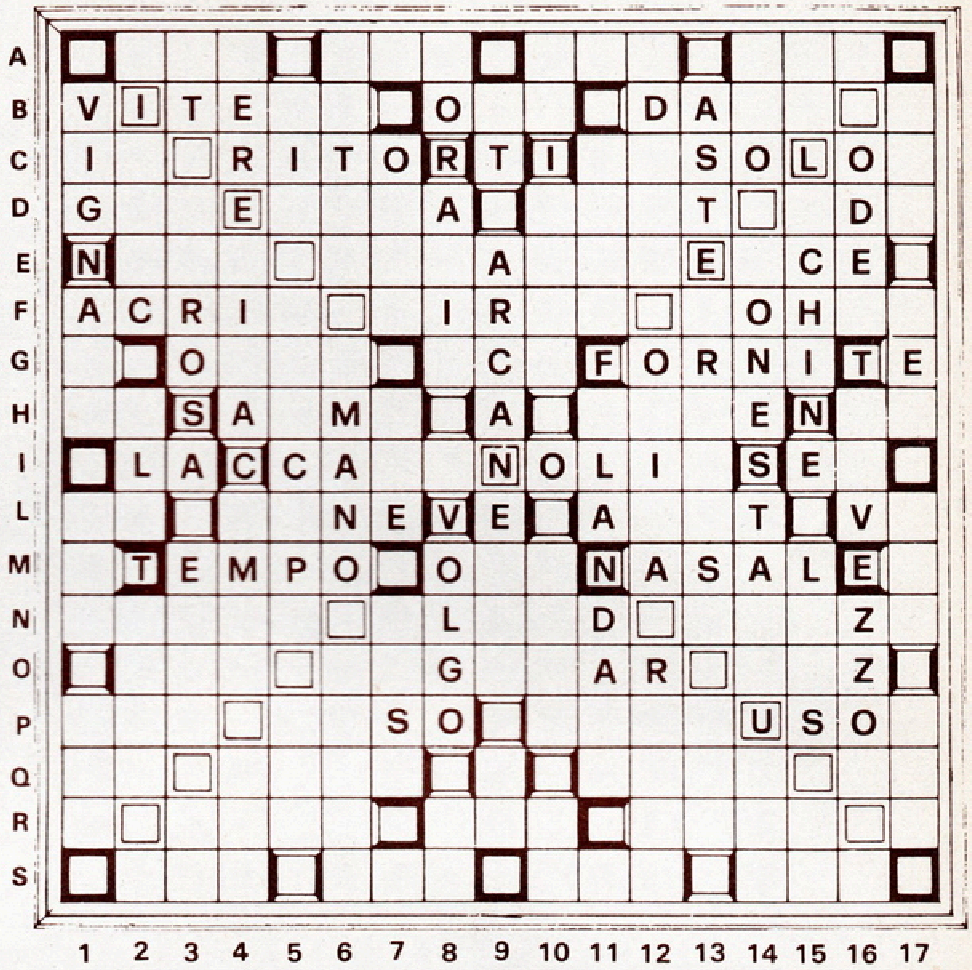
Tutto chiaro? In caso di necessità (anche questa è pur sempre una "novità assoluta" di Pergioco) telefonate in redazione: 02/719320.
Ricordate che per la regolarità delle parole vale il regolamento pubblicato a giugno.

Scarabeo

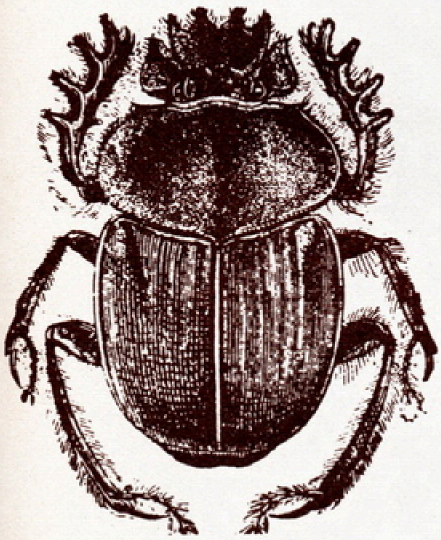
Il Trofeo di Capodanno

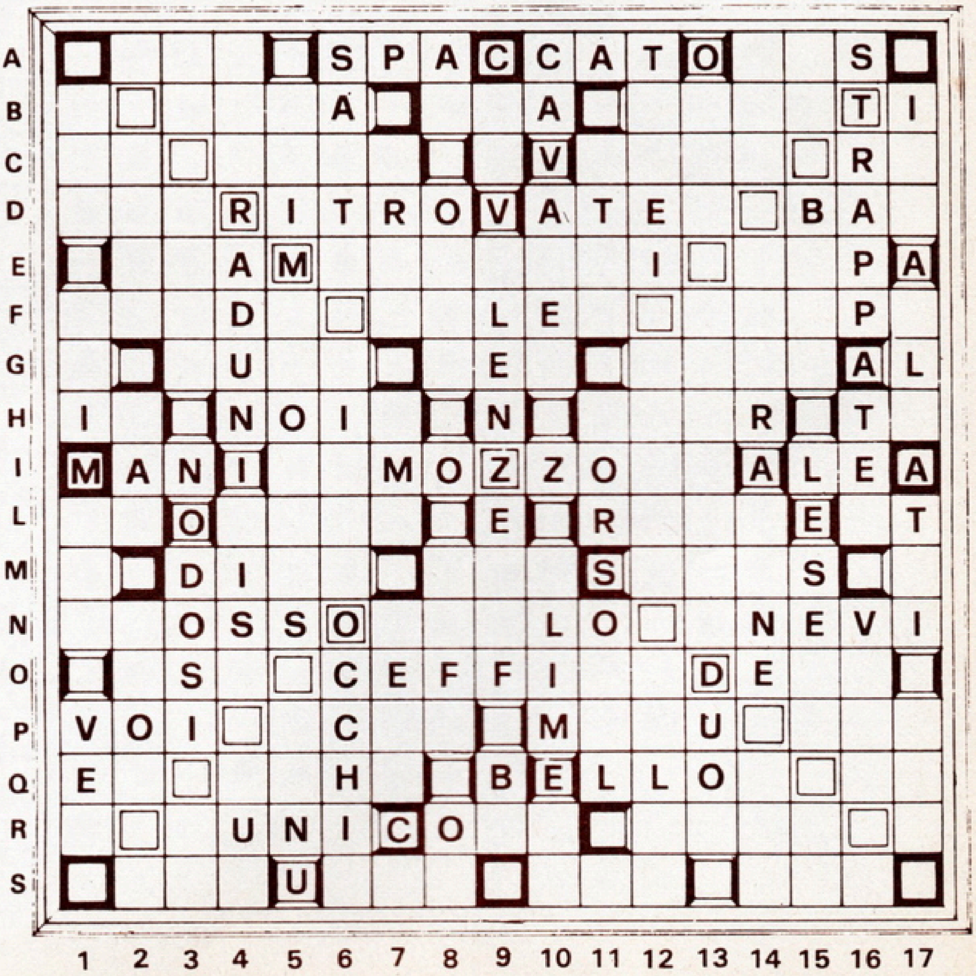
di Andrea Spino

Su questo numero si conclude il Trofeo di Capodanno. Il vincitore non solo riceverà una targa di "Maestro di Scarabeo"ma accederà di diritto alle fasi finali del II° Campionato italiano già previsto per il 1982.
Per partecipare al Trofeo di Capodanno è necessario risolvere i problemi posti in questo numero cercando di ottenere il maggior punteggio, sulla base del regolamento ufficiale di Pergioco (giugno 1981).
Occorre inoltre risolvere il Super-Quiz.
Le risposte a questa *manche* devono essere inviate entro il 10 gennaio (data del timbro postale).
Non dimenticatevi di allegare il tagliando pubblicato nella pagina seguente.
Buon lavoro a tutti.



E I I B L M R





E I C M R R T

LA CLASSIFICA

mese di ottobre

Roberto Brancaleoni, Roma	196
Fulvio Scalabrin, Milano	196
Maria Favaretto, Mestre	196
Vincenzo Cremonesi, Fiorenzuola	196
Luigi Torre, Milano	196
Giorgio Galletti, Forlì	196
Roberto Terenzio, Brugherio	196
Giovanna Barigione, Sestri	196
Rodolfo Aquila, Messina	196
Marco De Giuli, Roma	196
Maria Pizzetti, Baldissero T.	196
Alberto Zanchetta, Torino	196
Marcello Ugliano, Potenza	196
Giuliano Fiorito, Trento	196
Andrea Aristarchi, Reggio Emilia	196
Gabriele Soranzo, Trieste	196
Olga Beffa, Roma	196
Andrea Sindico, Roma	196
Massimo Menichini, Roma	196
Patrizia Gianni, Napoli	196
Enrico Atanasio, Roma	196
Paola Napoleoni, Roma	196
Guido Ferrari, Bari	196
Feliciano Laddago, Alessandria	196
Stefano Fedriga, Ravenna	196
Bruno Noya, Roma	196
Marzio Cammino, Avellino	196
Antonio Scuccimarra, Potenza	196
Giovanni Ravesi, Roma	196
Pino Baffa-Scinelli, Busto Arsizio	196
Anna Maria Nuti, Umbertide	196
Armando Casali, Roma	196
M. Giulia Battaglia, Modena	196
Mauro Nuzzi, Campi Bisenzio	196
Sergio Figliomeni, Terni	196
Maria Landi, Terni	196
Giuseppe Riccio, Piacenza	196
Franco Giacché, Ostia	196
Luciana Melorio, Napoli	196
Antonio Bagnoli, Bologna	196
Nicola Manes, Genova	196
Michela Menchini, S. Rocco a Pilli	107



Br

Come muov
in tutta s

di Franc

In che consiste il gioco di sicurezza nel Bridge? La sicurezza è quella condotta di gioco che basandosi sul compito matematico della più probabile distrubizione delle carte in uno o più colori garantisce talvolta il 100 per 100 (sicurezza assoluta), tal'altra le maggiori probabilità di riuscita di un contratto (sicurezza relativa).
Nel bridge esistono due tipi di sicurezza; quella specifica su un colore (normalmente quello d'atout) che riguarda il solo movimento del colore in base alle carte ed agli onori che si posseggono, e quella generica sulla mano che invece interessa tutta la smazzata e riguarda il complesso delle manovre del dichiarante per ridurre od eliminare del tutto il rischio del down.
La sicurezza generica è quindi frutto di una serie di deduzioni logiche che non riguardano la manovra di un colore, ma considerano anche fattori contingenti come l'attacco o la dichiarazione avversaria.
La sicurezza specifica riguarda invece soltanto le carte di un determinato colore e tende a dare nessuna o il minimo numero possibile di prese in quel colore, garantendo il maggior numero di prese e cautelandosi se è possibile contro la più sfavorevole delle distribuzioni. Questa sicurezza può dare quindi risultati assoluti o relativi, operare cioè contro tutte le distribuzioni o solo contro alcune, certo è che i giochi di sicurezza pur non facendo parte delle manovre spettacolari, costituiscono il bagaglio necessario del bridgista e la loro conoscenza e applicazione è indispensabile per giocare meglio contro le avversità della distribuzione.
Condizione necessaria per applicare la sicurezza nel movimento di un colore è la conoscenza delle probabilità matematiche della distribuzione sia per ciò che riguarda la ripartizione delle carte che per gli onori mancanti. Ecco le due tabelle elaborate per la prima volta da Culbertson.

RIPARTIZIONI DEI COLORI

6 carte	4-3	62 volte su 100 distribuzioni
	5-2	31 volte su 100 distribuzioni
	6-1	7 volte su 100 distribuzioni
	7-0	0,50 volte su 100 distribuz.
7 carte	4-2	48 volte su 100 distribuzioni
	3-3	36 volte su 100 distribuzioni
	5-1	15 volte su 100 distribuzioni
	6-0	1 volte su 100 distribuzioni
8 carte	3-2	68 volte su 100 distribuzioni
	4-1	28 volte su 100 distribuzioni
	5-0	5 volte su 100 distribuzioni
9 carte	3-1	50 volte su 100 distribuzioni
	2-2	40 volte su 100 distribuzioni
	4-0	10 volte su 100 distribuzioni
10 carte	2-1	78 volte su 100 distribuzioni
	3-0	22 volte su 100 distribuzioni
11 carte	1-1	52 volte su 100 distribuzioni
	2-0	48 volte su 100 distribuzioni

Da un'attenta analisi della tabella può essere ricavata la legge dei resti, in base alla quale deve ritenersi che quando il numero delle carte mancanti in un colore è pari, è più probabile che queste siano ripartite disugualmente tra le due mani avversarie. Viceversa quando mancano un numero di carte dispari è maggiore la probabilità che queste siano ripartite in modo eguale.
Unica eccezione è quando le carte mancanti sono due: allora la distribuzione 1-1 è leggermente più probabile della distribuzione 2-0.
E' importante tener presente che il calcolo delle probabilità sulla ripartizione dei colori non è statico e subisce delle variazioni dopo le prime battute. Con AKxxx se sull'Asso e il Re tutti rispondono sono già state eliminate tutte le distribuzioni 5-1 e 6-0 e la probabilità della 3-3 passa dal 36 al 43 per cento.

RIPARTIZIONE DEGLI ONORI

Se gli avversari posseggono due onori

52 volte su 100 saranno divisi nelle due mani
48 volte su 100 saranno nella stessa mano

Se gli avversari posseggono un solo onore:

3 carte	Hx - x	52%
	H - xx	26%
	Hxx - 0	22%
4 carte	Hx - xx	40%
	Hxx - x	38%
	H - xxx	12%
	Hxxx-0	10%
5 carte	Hxx-xx	40%
	Hx -xxx	28%
	H -xxxx	6 %
6 carte	H xxx-xx	54%
	Hx-xxxx	16%

Da questa tabella possono ricavarsi le seguenti considerazioni:
Le probabilità di trovare un onore favorevolmente piazzato (impasse semplice) è del 50%. Quando invece occorre trovare al posto giusto non uno ma due onori y le probabilità di trovare K e J in ovest sono del 24%.
Nel caso di impasse combinato, quando cioè occorre trovare almeno uno dei due onori ben piazzato x la situazione sfavorevole è solo K e Q in est, la probabilità di fare due prese è quindi del 75%. In questo caso inoltre per il "Principio della scelta ristretta" la riuscita

re un colore icurezza

fano

del secondo impasse dopo che è fallito il primo è di circa il 68%.

```
   AQ10              AJ10
    N                 N
y  O  E           x  O  E
    S                 S
   xxx               xxx
```

Muovere un colore in sicurezza significa garantirsi il maggior numero possibile di prese contro la distribuzione più sfavorevole.
Vi sono casi quindi in cui per la situazione delle carte e degli onori mancanti si è obbligati a muovere il colore nell'unico modo che ci consente di non perdere nessuna presa. Vediamo i seguenti esempi:

```
Es. 1     A965432
             N
            O E
             S
            KJ7
```

Nel diagramma abbiamo un totale di dieci carte mancanti di donna, se è vero che è molto probabile che questa cada, bisogna comunque cautelarsi contro la distribuzione 3-0 e poiché se fosse in ovest non si potrebbe non perdere, la sicurezza consiste nel cominciare con l'asso da nord per poterla catturare se la si individua terza in est.

```
Es. 2      KQ954
             N
            O E
             S
            A763
```

Anche in questo caso è improbabile che si perda una presa nel colore, ma nel caso di fante e dieci quarti, questi sono catturabili solo se in ovest, di conseguenza è opportuno muovere il colore iniziando con l'Asso da sud.

```
Es. 3      A108752
             N
            O E
             S
            Q64
```

In questa situazione mancano K e J, per non perdere nessuna presa bisogna iniziare con la donna da sud; l'unica situazione vincente è infatti il Kxx in ovest il J secco in est. A giocare una piccola verso l'Asso non vinceremmo mai anche trovando il Re secco.

Alcune volte per mantenere il contratto dichiarato bisogna evitare di perdere due prese in un colore. La sicurezza deve quindi prescindere dalle probabilità assolute e considerare le maggiori chances per perdere una sola presa. Negli esempi che seguono si può dare una presa agli avversari, come si deve muovere il colore?

```
Es. 1      AQ752
             N
            O E
             S
            8643
```

Non è opportuno effettuare l'impasse al Re, si dovrà prima battere l'Asso e dopo rigiocare verso la donna. Si rinuncerà così a fare tutte le prese, ma ciò che è importante è non perderne due con il Re secco in est.

```
Es.2       A1062
             N
            O E
             S
            K9543
```

In questo caso, se si può dare una levée agli avversari, si deve muovere una cartina da uno dei due lati e passare il nove (in sud) o il dieci (in nord). Si eviterà così di perdere due prese in caso di divisione 4-0 del colore.

```
Es. 3      A108752
             N
            O E
             S
            Q643
```

In questa situazione il colore deve essere mosso giocando una cartina da nord verso la donna di sud, oppure cartina da sud verso il dieci di nord. Manovrando così il colore si eviterà di perdere due prese nel caso di divisione 3-0 del colore.

Negli esempi che seguono la situazione è analoga alla precedente; si deve muovere il colore in modo da realizzare tre prese al massimo delle probabilità.

```
Es. 1      AQ92
             N
            O E
             S
            345
```

Se apparentemente l'unica chance per fare tre prese è quella di trovare il Re terzo sotto impasse, in effetti il possesso del nove ci da la possibilità di un impasse combinato, bisognerà quindi prima effettuare l'impasse di nove, e dopo se è necessario quello di donna. Muovendo così il colore si giocherà il 50 per cento dell'impasse al Re ed in più il 12,5 per cento di J e 10 in ovest.
Naturalmente a parte queste combinazioni favorevoli, la condizione necessaria è la divisione 3-3 del colore.

```
Es. 2      KJ32
             N
            O E
             S
            A54
```

La probabilità maggiore per realizzare tre prese è di muovere il colore iniziando con il Re, e continuando con una cartina verso l'Asso, e cartina verso il fante. Si dovrà quindi rinunciare all'impasse per premunirsi contro la donna seconda in est.

```
Es. 3      A852
             N
            O E
             S
            J973
```

In questo caso mancando KQ10 è improbabile ma non impossibile fare tre prese nel colore purché ci sia una distribuzione particolarmente favorevole, e si muova in modo opportuno il colore. Si potrà infatti fare tre prese in questa situazione:

```
           A852
             N
KQ4         O E         106
             S
           J973
```

Muovendo cartina dal morto e passando il nove, e poi giocando il fante per catturare il dieci di est.
Oppure in questa situazione:

```
           A852
K64          N          Q10
(Q64)       O E         (K10)
             S
           J973
```

La prima mossa è obbligata, cartina dal morto, se est mette la Q (o il K) successivamente si dovrà giocare il fante per catturare il dieci, se est mette il dieci rimarrà con l'onore secco.

PROBLEMA DEL MESE

```
              ♠ AKQ
              ♡ J10942
              ◇ Q8
              ♣ A54
♠ J97                      ♠ ---
♡ 8765           N         ♡ AKQ3
◇ AK9          O   E       ◇ J765
♣ K32            S         ♣ 109876
              ♠ 10865432
              ♡ ----
              ◇ 10432
              ♣ QJ
```

Sud gioca quattro picche. Ovest attacca Re di quadri e prosegue col Re di fiori.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.

Carte

Tressette per cinque e i quadrigliati

di Carlo Eugenio Santelia

I giocatori di tressette sono sempre stati gente d'ingegno: hanno inventato il terziglio e lo spizzichino per quando si sono trovati in numero inferiore a quattro, ma anche il soprannumero di un giocatore non li ha messi in imbarazzo ed hanno messo in piedi una splendida variante per 5 giocatori:

QUINTILIO o BELLORA

Le regole principali, il valore di presa delle carte, il punteggio sono sempre i soliti e non è il caso di ripeterli. Il mazziere, scelto all'inizio con sorteggio, distribuisce in senso antiorario, quatto alla volta, otto carte a ciascun giocatore. Terminata la distribuzione il giocatore di aletta (a destra del mazziere) inizierà una fase dichiarativa simile a quella del terziglio. Potrà dire "passo" e la parola scalerà al suo vicino di destra e in caso di altro "passo" al giocatore successivo. In caso di "passo" generale la smazzata viene rifatta e il mazziere passa il ruolo al vicino di destra. Se un giocatore esegue una "chiamata" chiedendo una determinata carta il gioco della carta ha inizio. Al contrario di quanto avviene nel terziglio, il giocatore che possiede la carta chiamata non solo non la passerà a chi ha fatto la "chiamata" ma neppure si appaleserà: sarà per quella smazzata il suo compagno segreto ed il gioco si svolgerà fra due partiti: uno di due giocatori (chi ha eseguito la "chiamata" in coppia con chi possiede la carta richiesta), l'altro, dei rimanenti tre giocatori. Solo nel tentativo di cappotto il giocatore in possesso della carta chiamata si rivelerà. Un giocatore può, in fase dichiarativa, impegnarsi nel gioco "a solo" giocando la smazzata da solo contro la coalizione degli altri quattro. L'annuncio di "a solo" prevale sulla "chiamata" e comporta automaticamente il raddoppio della posta. Al giocatore che possiede carte invitanti per il gioco "a solo" ma non vuol rischiare troppo (se perde deve pagare posta doppia a ben quattro avversari) è concessa l'astuzia di "chiamare" una carta in suo possesso: in questo caso giocherà sempre contro quattro avversari ma senza il raddoppio della posta; usufruirà inoltre di una certa confusione che si creerà fra gli altri giocatori quando cercheranno di scoprire il suo compagno segreto. Il quintilio è un gioco sottile: il compagno del dichiarante dovrà cercare di favorirne il gioco ritardando per quanto possibile di essere individuato, mentre gli altri giocatori avranno interesse di scoprirlo al più presto. Il gioco della carta ha inizio sempre dall'aletta.
Vince il partito che per primo realizza sei punti: se un partito fa tutte le prese dà cappotto all'altro e vince posta doppia. In caso di "chiamata", ovvero nel gioco di due contro tre, il dichiarante vince o perde due terzi della posta e il suo compagno occasionale il terzo rimanente.
E' buona norma che chi, essendo d'aletta, esegue la "chiamata" possegga nella sua mano almeno un tre: se trascura questa norma, in caso di perdita, si accollerà l'intero pagamento della posta compresa quindi la quota del suo compagno. I soliti segnali di "busso", "striscio" e "volo" sono ammessi solo da parte del giocatore d'uscita ed al suo turno di gioco.

I QUADRIGLIATI

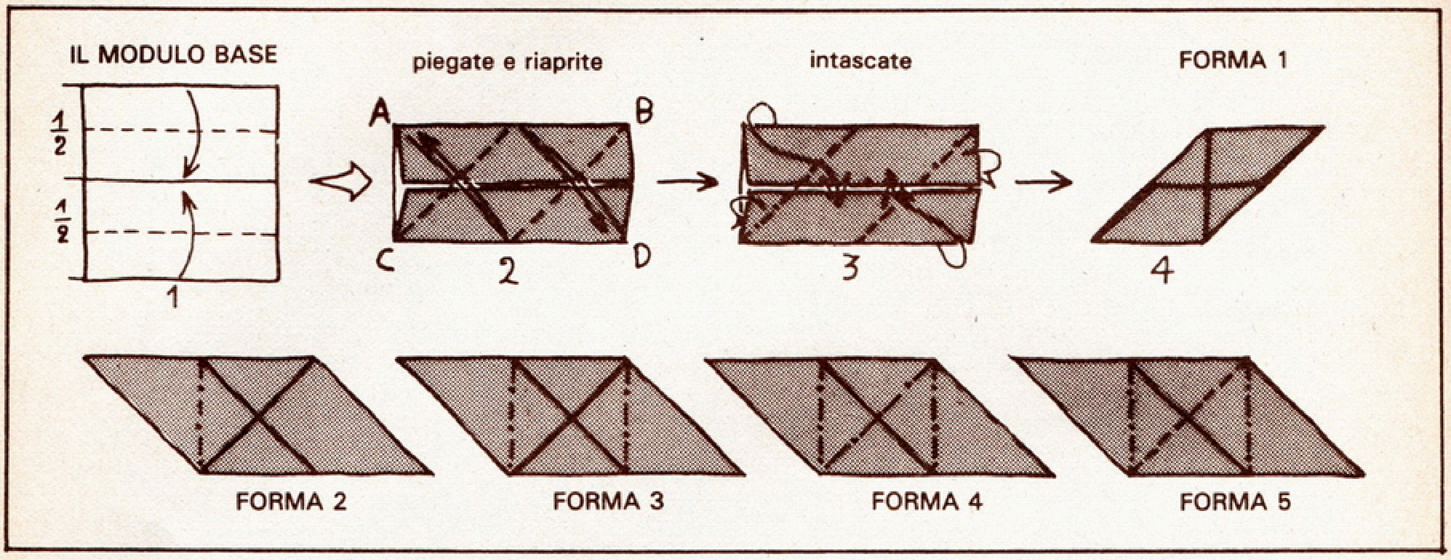
Rappresenta probabilmente uno dei più antichi giochi, forse il primo, della famiglia del tressette e rende ragione, con la particolarità d'accusa, della stessa nominazione "tressette".
Si gioca in quattro ed ha tre possibilità di svolgimento:
1) gioco semplice con chiamata di una carta (due giocatori contro gli altri due);
2) un giocatore contro tre (mediatore) con chiamata e scambio di una carta;
3) gioco "a solo": sempre uno contro tre ma senza chiamata di carta.
In tutti e tre i casi si gioca a gettoni e i conti vengono regolati smazzata per smazzata.
I valori di presa delle carte sono i soliti (in ordine decrescente: 3, 2, asso, re, donna, fante, 7, 6, 5 e 4) e così pure il punteggio (asso un punto, figure mezzo punto, presa finale un punto) e l'obbligo di risposta al seme d'apertura.
L'assegnazione dei posti al tavolo ha un suo rituale obbligato: si distribuiscono le carte del mazzo una ad una scoperte ai vari giocatori: il primo che riceve un re sceglie il posto in cui vuol sedersi, il secondo si siede alla destra del primo e chi riceve il terzo re alla destra del secondo. L'ultimo, ovviamente al posto rimasto alla sinistra del primo, iniziando col fare da mazziere. Il giocatore che si è seduto per primo si trova pertanto nella posizione di aletta che è particolarmente vantaggiosa tanto che una intera seduta di gioco può durare un tempo di gioco estremamente vario a volontà comune dei giocatori ma deve comportare un numero complessivo di smazzate multiplo di quattro perché ogni giocatore abbia goduto della posizione di aletta (una volta si chiamava posizione di preferenza) tante volte quanto gli altri.
Il mazziere, dopo aver mescolato le carte ed averle fatte tagliare dal vicino di sinistra distribuisce in senso antiorario tre carte coperte ad ogni giocatore, poi subito altre tre ed infine altre quattro in modo da completare la dotazione di dieci carte per giocatore.
Inizia la fase dichiarativa il giocatore di aletta che potrà dire "passo" o proporre una delle tre modalità di gioco. In caso di "passo" la parola scala al giocatore successivo. La proposta di giocare uno contro tre a "mediatore" prevale sulla "chiamata semplice" ed il gioco "a solo" sulle altre due. In ogni caso il gioco della carta avrà inizio sempre dal giocatore di aletta.
1) nel gioco semplice con "chiamata" un giocatore chiama una carta (che non può essere già in suo possesso) ed il giocatore che la possiede diviene automaticamente il suo compagno. Non c'è scambio di carta, anzi il giocatore che diviene compagno del chiamante non si appalesa: la composizione delle coppie contrapposte sarà chiara al comparire in tavola della carta chiamata nel corso della giocata. Generalmente la carta chiamata è un 3 o un 2 essendo vietato chiamare un asso che è la carta che dando maggior punteggio è giusto venga conquistata guerreggiando. Il giocatore di aletta non può effettuare la "chiamata" se non possiede almeno un tre nella sua dotazione di dieci carte, o meglio può anche farlo ma in caso di perdita si accollerà anche il pagamento della posta del suo compagno. I giocatori che siedono dopo il giocatore di aletta possono effettuare la "chiamata" anche non avendo tre nella mano senza sottostare al pagamento della posta del compagno in caso di perdita.
2) nel gioco a "mediatore" un giocatore chiama e richiede una carta non già in suo possesso poggiando sul tavolo, coperta, una carta di scambio tolta dalla sua dotazione. Il giocatore che possiede la carta richiesta la consegna al chiamante e ritira quella di scambio. Il gioco si svolge in seguito con il "mediatore" che si batte da solo contro la coalizione degli altri tre. Anche nel gioco a "mediatore" è vietata la chiamata di un asso.
3) nel gioco "a solo" ugualmente un solo giocatore se la vede contro la coalizione degli altri tre ma senza chiamata e scambio di carta: deve giocare con la sua dotazione iniziale di carte.
Prima che inizi il gioco in tutte le tre varianti il giocatore che possiede tre sette li "accusa" mostrandoli e riceve tre gettoni dai due giocatori che non possiedono sette. Se l'accusa è di quattro sette riceverà tre gettoni da ognuno degli altri tre giocatori. Non è consentita l'accusa di tre sette e viene declassata quella di quattro se il giocatore ha ricevuto un sette come carta di scambio dal "mediatore". Non esistono altri tipi di accusa. Anche nei quadrigliati sono ammessi i segnali di "busso", "striscio" e "volo" ma solo da parte del

giocatore di uscita e solo al suo turno di gioco.
Per vincere basta conquistare nella smazzata sei punti, ma si può vincere a sette, otto, nove, dieci o undici punti e il pagamento in gettoni sarà in diretta proporzione dei punti conquistati dal partito vincente. La vincita con undici punti viene chiamata "cappotto" se si sono fatte anche tutte le prese, "stramazzetto" se non si sono fatte più di nove prese.
Regolamento dei conti: il giocatore che ha giocato "a solo" vincendo ritirerà da ognuno degli altri tanti gettoni quanti sono i punti di vincita più dieci gettoni. Perdendo pagherà ad ognuno i gettoni dei punti di vincita più dieci gettoni. Facendo casualmente cappotto ritirerà da ognuno degli avversari 41 gettoni. Se dichiara prima dell'inizio del gioco di voler conseguire cappotto (cappotto dichiarato) vincendo ritirerà da ognuno 51 gettoni: non riuscendo nel cappotto ma vincendo ugualmente il gioco ritirerà i punti di vincita ma pagherà a ciascuno degli avversari 51 gettoni. Se fa casualmente strammazzetto vincerà e ritirerà da ognuno 24 gettoni.
Chi ha giocato a "mediatore" vincendo ritirerà da ognuno degli altri tre giocatori i gettoni corrispondenti ai punti di vincita più dieci gettoni che però non pagherà chi gli ha fornito la carta richiesta. In caso di perdita invece sarà tenuto a pagare a tutti gli avversari i punti della loro vincita più dieci gettoni. Facendo casualmente cappotto ritierà 21 gettoni da chi gli ha fornito la carta richiesta e 31 da ognuno degli altri due avversari. In caso di vincita di "cappotto dichiarato" ritirerà rispettivamente 31 e 41 gettoni; se il cappotto non riesce ma vince ugualmente la smazzata, ritirerà i gettoni corrispondenti ai punti di vincita ma pagherà 51 gettoni al giocatore con cui ha scambiato la carta e 41 a ciascuno degli altri due. Il casuale strammazzetto comporterà il ritiro di 14 gettoni dal giocatore con cui ha scambiato la carta e 24 gettoni da ognuno degli altri due.
Nel gioco a "chiamata" semplice la coppia vincente (naturalmente i due giocatori di una coppia sommano i loro punti) ritirerà per ognuno dei due giocatori tanti gettoni quanti sono i punti di vincita. Il cappotto e lo strammazzetto comportano rispettivamente il passaggio da un giocatore perdente ad un vincente di 21 e 14 gettoni.
Per sola comodità di espressione in tutte le varianti del tressette vengono usate particolari parole per indicare particolari raggruppamenti di carte in una mano: la "napoletana" (asso, 2, 3 dello stesso seme), il "ventinove" (tre accompagnato dall'asso), il "venticinque" (tre accompagnato dal due) ed il "ventotto" per indicare l'asso accompagnato dal due. Gli assi, i due ed i tre vengono genericamente chiamati "stilli" e si usano le espressioni di "stillo secondo, terzo, quarto, ecc" per indicare che lo "stillo" è accompagnato rispettivamente da una, due, tre, ecc. carte dello stesso seme.

Cubi alla carta in tutte le salse

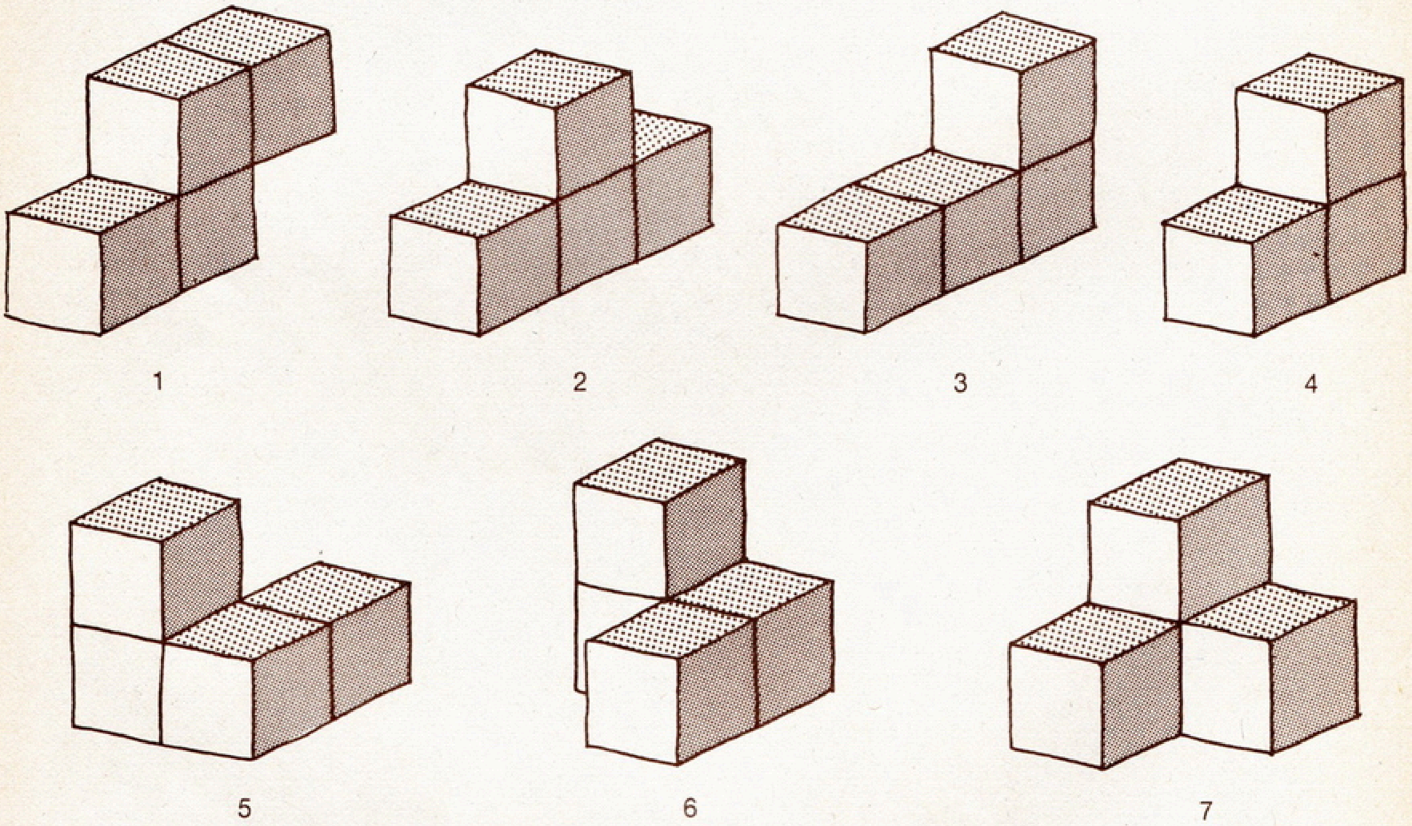
di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

A noi il Duomo di Milano fatto con i fiammiferi non piace. Anzi prendiamo ufficialmente le distanze, come origamisti, da chi intraprende simili imprese.
Un Duomo fatto di moduli origami sarebbe **quasi** la stessa cosa che farlo con i fiammiferi, quindi vi invitiamo a desistere qualora quest'idea vi saltasse per la mente scoprendo le possibilità del nostro modulo. Vorremmo però essere sicuri che chi ci legge capisca perché l'origami è un bel gioco ed il modellismo con i fiammiferi... un po' meno. Sono entrambe attività manuali con regole estremamente restrittive, ma nell'origami vi è una grande ricchezza di possibilità, pur all'interno dei precisi confini che si è imposto: con le proprie mani ed un bel foglio di carta si può comporre un universo di forme, e soprattutto ci si può divertire a scoprire le possibilità insospettabili di questa tecnica o a verificare le "trovate" dei grandi maestri. Quindi, per piacere, voi che ci leggete dimenticate l'immagine del Duomo di fiammiferi, buono solo per prendere polvere. Pensate all'origami come a un gioco che è bello mentre lo si gioca e che alla fine resta bello da vedere.
Un po' come una composizione musicale. E' con questo spirito che dovete affrontare l'origami modulare: non come la ripetizione maniacale dello stesso gesto, ma come la costruzione di una melodia di forme anziché di toni musicali.
E adesso, sconfinando un po' dal nostro campo, vi suggeriamo l'uso dell'origami modulare per la costruzione di alcuni "giochi topologici".
Il Cubo Soma - Inventato dal danese Piet Hein, è il componente più famoso della famiglia dei "policubi". Si tratta di una serie di sette pezzi formati da più cubi uniti per una faccia, che sono mostrati nella pagina accanto. Vi sono ben 240 modi distinti di combinarli per formare un cubo 3x3x3, ma si possono ottenere innumerevoli altre figure. Una specie di "tangram" a tre dimensioni, insomma. In attesa che Pergioco dedichi uno spazio al cubo Soma (per ora vi rimandiamo al Gardner, "Enigmi e giochi matematici" vol. 2, Sansoni) potete cominciare a costruirvelo con i moduli origami, risparmiando quel bel mucchietto di soldi che normalmente vengono richiesti per i cubi Soma di legno pregiato. Nelle pagine che seguono è descritta la costruzione del pezzo n. 3, quello a forma di L: una volta imparato il metodo, la costruzione degli altri pezzi non dovrebbe presentare difficoltà. Il numero di moduli **m** necessario per costruire un policubo di **n** cubi con **f** facce in comune è: $\mathbf{m} = 6\mathbf{n} - 2\mathbf{f}$; più semplicemente, se non vi sono catene chiuse di cubi, si può usare la formula $\mathbf{m} = 2\,(2\mathbf{n} + 1)$. Quindi, per ciascun pezzo del Soma occorrono 18 moduli tranne che per quello di tre cubi (14 moduli): in totale 122 moduli per la serie completa.
Noi suggeriamo di usare fogli di uno stesso colore per ciascun pezzo (ma la vostra fantasia potrà consigliarvi meglio) e magari una goccia di colla negli incastri, specialmente se usate carta sottile.
Ovviamente, con la stessa tecnica si può costruire anche la serie dei 12 stereopentamini (vedi Pergioco del luglio scorso), ma è un'impresa da affrontare con le dovute cautele per non correre il rischio di anchilosarsi le mani a furia di piegare i 262 moduli necessari!
Il flexacubo - Otto cubi, incernierati fra loro nei punti indicati con una striscia grigia (vedi pag. 383) formano un **flexacubo.**
E' uno strano oggetto che prende vita fra le mani, mostrando tutte le sue facce in una sarabanda incessante di ribaltamenti. Esiste un metodo origami per costruirlo partendo da una sola, lunghissima striscia: noi ve ne proponiamo però uno più semplice. Costruite otto cubi modulari, ed incernierateli nei punti richiesti con il metodo a **scambio di linguette** mostrato in figura. Qui un po' di colla sarà indispensabile, altrimenti le giunture si riaprono. Un metodo più elegante di congiunzione, che **non** necessità di colla, si realizza costruendo quattro cubi (quelli con i numeri pari) con **moduli destri**, e gli altri quattro (con i numeri dispari) con **moduli sinistri** (vedi Pergioco di ottobre). A voi scoprire il trucco per accoppiare questi moduli di razze diverse...
Il modulare traforato - Per finire, vi diamo le istruzioni per costruire un nuovo tipo di modulo, partendo da un rettangolo 2x1 (mezzo quadrato). Il metodo di incastro è del tutto analogo a quello del modulo base, ma il risultato è sorprendente: si ottengono degli splendidi poliedri tutti traforati (provate con quelli descritti nel numero scorso di Pergioco), che potrete usare come decorazione per il vostro albero di Natale.



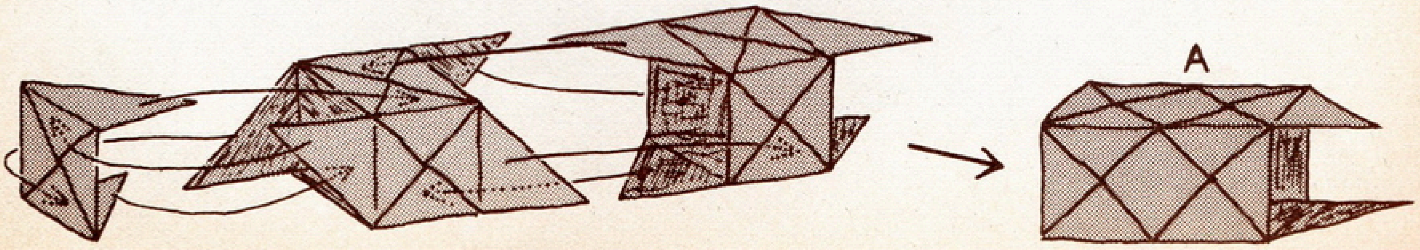
ISTRUZIONI MODULO

I SETTE PEZZI DEL "CUBO SOMA"

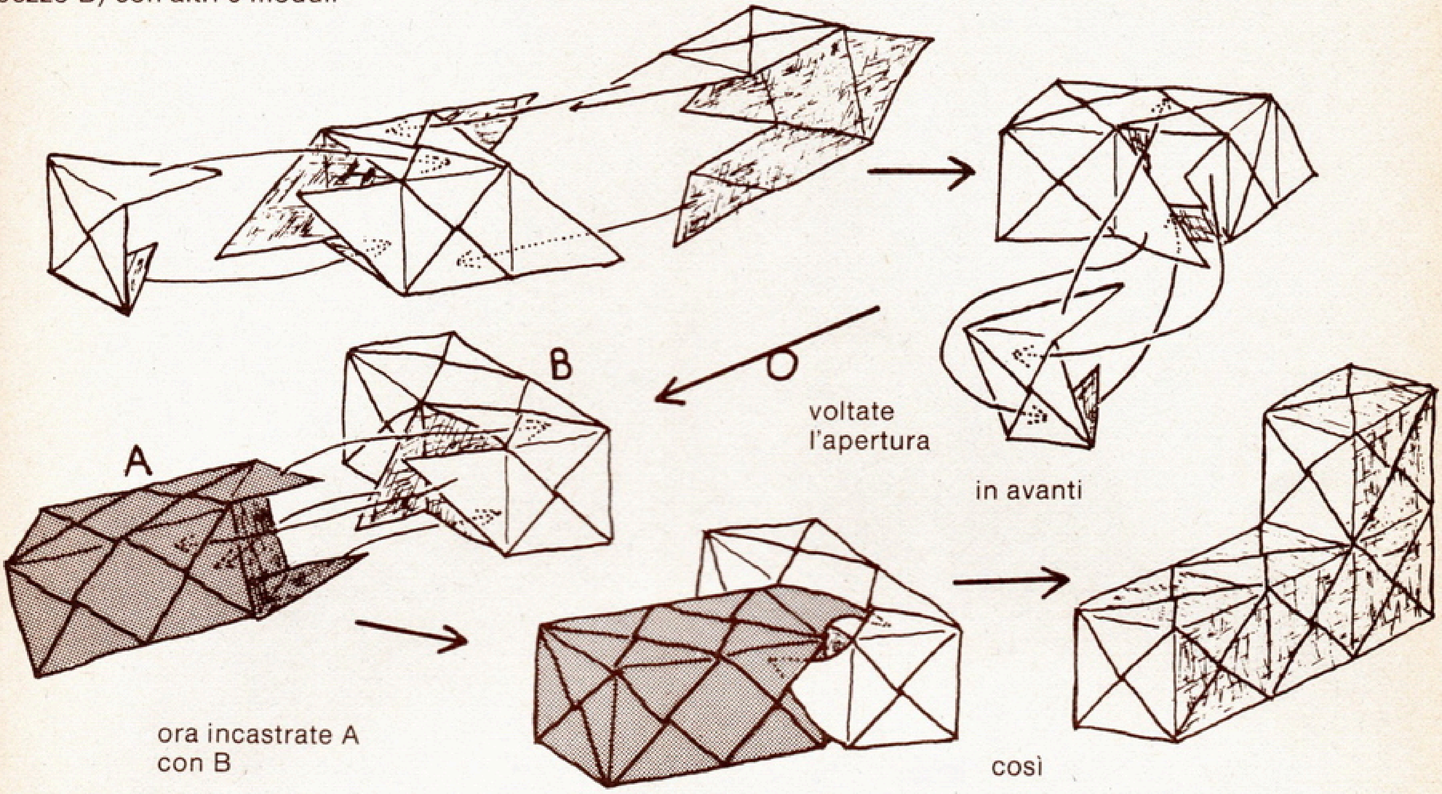


Costruzione del pezzo a L (n° 3) con il "modulo base"

formate la prima parte (pezzo A) come descritto in "Pergioco" di ottobre 1981, lasciando un'estremità aperta

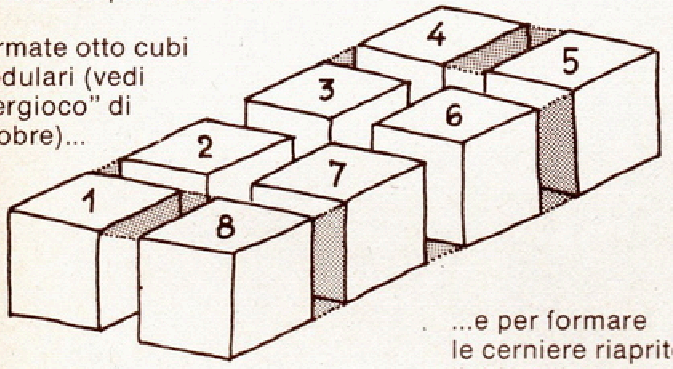


ora formate la seconda parte
(pezzo B) con altri 9 moduli



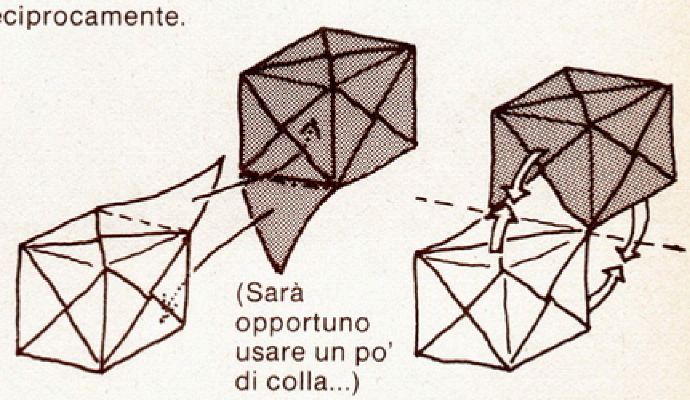
Il FLEXACUBO: otto cubi incernierati fra loro nei punti indicati.

Formate otto cubi modulari (vedi "Pergioco" di ottobre)...



...e per formare le cerniere riaprite l'ultima linguetta...

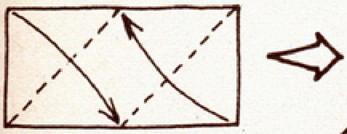
...di due cubi adiacenti. Poi incastrateli reciprocamente.



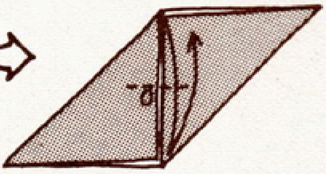
(Sarà opportuno usare un po' di colla...)

IL MODULARE TRASFORMATO. Partite da un rettangolo 2x1

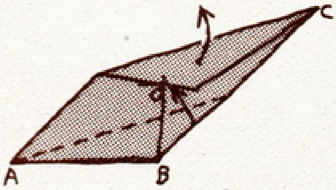
1



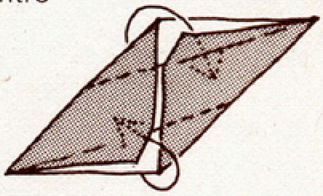
2 marcate il centro



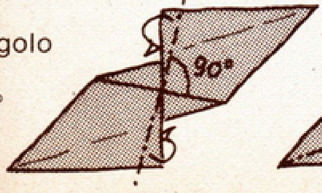
3 piegate facendo passare B-C dal centro



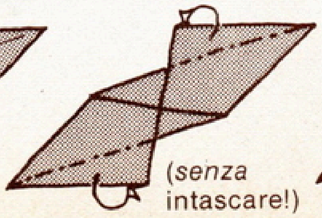
4 e intascate



5 ripiegate i bordi per formare un angolo di 90°

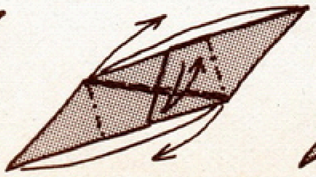


6 ripiegate indietro

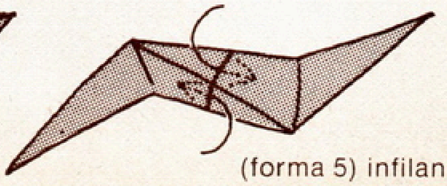


(*senza* intascare!)

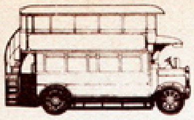
7 poi riaprite



8 usatelo come il modulo base

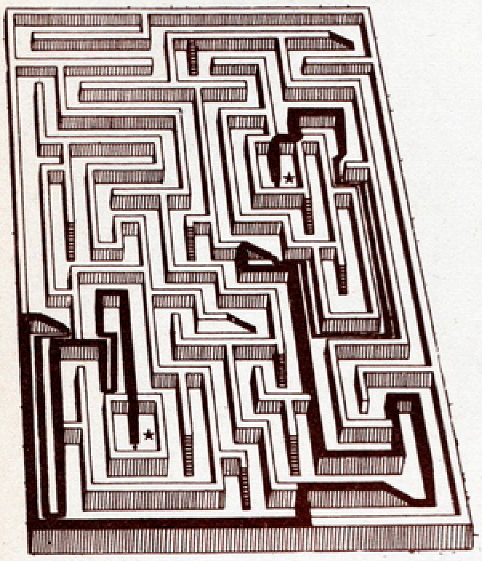


(forma 5) infilando le punte in queste tasche.



Soluzioni
dei numeri precedenti

Labirinto



Scarabeo

1) D4-R4 = DIMISSIONARIO
punteggio:
[4+1+2+1+1+(1x2)+1+1+2+1+1+1+1]
x 4 = 76
+ ME = 3
+ SS = 2
+ RA = 2
+ AI = 4
+ TO = 2

Tot.=89

2) G7-17 = AFRODISIACO
punteggio:
(1x3) +4+1+1+(4x3)+1+1+1+1+(1x3)+1
= 29
+ APE = 7
+ RI = 4
+ IS = 2
+ CI = 2
+ AC = 4
+ OPALE = 24

Tot.=72

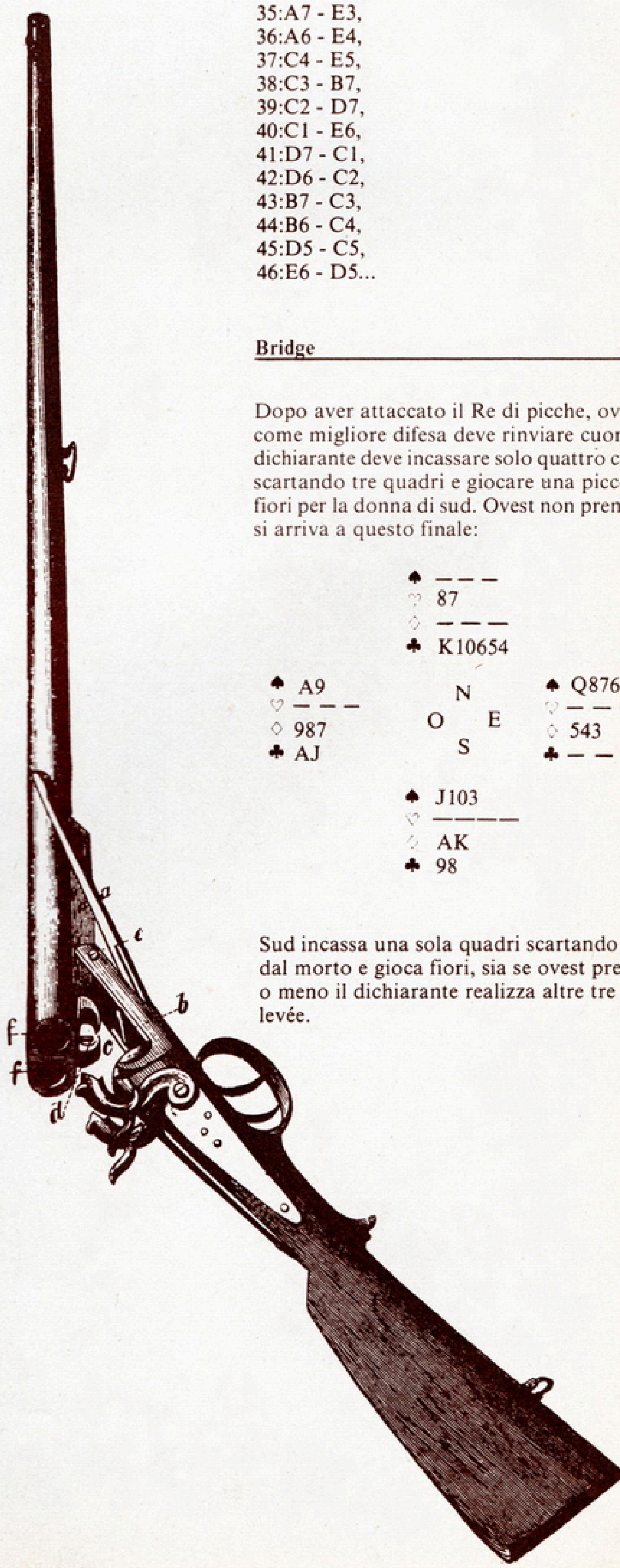
3) M6-15 = DIONISIACO
punteggio:
4+(1x3)+1+2+1+(1x3)+1+1+1+1 = 18
+ CO = 3
+ ORI = 4
+ SISTEMA = 10

Tot.=35

Brain Trainer

1:D4/5 - B6/7,
2:D3 - A6,
3:D1/2 - C6/7,
4:B7 - D1,
5:E5 - D2,
6:A6 - D3,
7:A5 - D4,
8:C7 - D5,
9:C5/6 - D6/7,
10:A4 - B7,
11:C4 - E5,
12:C3 - A4,
13:C1/2 - A5/6,
14:E5 - C1,
15:E4 - C2,
16:A6 - C3,
17:B7 - C4,
18:E3 - C5,
19:E1/2 - C6/7,
20:B6 - E1,
21:C7 -E2,
22:A5 - E3,
23:B5 - C7,
24:A4 - B5,
25:A3 - E4,
26:A1/2 - E5/6,
27:C7 - A1,
28:C6 - A2,
29:B5 - A3,
30:E6 - A4,
31:B4 - C6,
32:B3 - E6,
33:B2 - A5,
34:B1 - A6,
35:C6 - B1,
36:C5 - B2,
37:E6 - B3,
38:E5 - B4,
39:A6 - B5,
40:D7 - C5,
41:D6 - E5...

1:A5 - E6,
2:A4 - B6,
3:A3 - D6,
4:A2 - D7,
5:A1 - C6,
6:E6 - A1,
7:E5 - A2,
8:E4 - A3,
9:B6 - A4,
10:B5 - A5,
11:B4 - C7,
12:B3 - E4,
13:B2 - A6,
14:B1 - A7,
15:E4 - B1,
16:E3 - B2,
17:D7 - E3,
18:D6 - E4,
19:D5 - B3,
20:C7 - D5,
21:C6 - E5,
22:C5 - B4,
23:D4/5 - C5/6,
24:D3 - B5,
25:D2 - E6,
26:A7 - D2,
27:E6 - D3,
28:A6 - B4,
29:E5 - A6,
30:E4 - B6,
31:E2/3 - D5/6,
32:E1 - A7,
33:C6 - E1,
34:C5 - E2,
35:A7 - E3,
36:A6 - E4,
37:C4 - E5,
38:C3 - B7,
39:C2 - D7,
40:C1 - E6,
41:D7 - C1,
42:D6 - C2,
43:B7 - C3,
44:B6 - C4,
45:D5 - C5,
46:E6 - D5...



Bridge

Dopo aver attaccato il Re di picche, ovest come migliore difesa deve rinviare cuori. Il dichiarante deve incassare solo quattro cuori scartando tre quadri e giocare una piccola fiori per la donna di sud. Ovest non prende e si arriva a questo finale:

♠ — — —
♡ 87
♢ — — —
♣ K10654

♠ A9 ♡ — — — ♢ 987 ♣ AJ	N O E S	♠ Q876 ♡ — — — ♢ 543 ♣ — — —

♠ J103
♡ — — — —
♢ AK
♣ 98

Sud incassa una sola quadri scartando fiori dal morto e gioca fiori, sia se ovest prende o meno il dichiarante realizza altre tre levée.

Questo abbonamento ve lo raccomandiamo!!!



Le Poste non funzionano come dovrebbero. Lo sanno tutti, anche gli abbonati che spesso, nell'anno trascorso, non hanno ricevuto Pergioco con la puntualità che loro e noi avremmo voluto. E allora? E allora, accanto all'abbonamento ordinario che, con una sfida al carovita manteniamo allo stesso prezzo di dodici mesi fa, proponiamo una soluzione estremamente più rapida: l'abbonamento "raccomandato". Adatto soprattutto ai lettori che intendono partecipare alle gare ed ai tornei (ma anche a tutti coloro che vogliono riceverci nella forma più rapida) questo tipo di abbonamento offre, con un minimo aggravio di spesa, anche la assoluta certezza di ricezione. Sia gli abbonati ordinari che quelli "raccomandati" continueranno ad entrare a far parte di diritto del Pergioco Club, usufruendo di tutti i vantaggi offerti dalla tessera di Socio.



DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. .... ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

☐ ORDINARIO L. 25.000 ....
COGNOME NOME — INDIRIZZO — CAP — PROVINCIA

☐ RACCOMANDATO L. 28.500 ....
COGNOME NOME — INDIRIZO — CAP — PROVINCIA

☐ DONO RACCOMANDATO / ORDINARIO L. ....
COGNOME NOME — INDIRIZZO — CAP — PROVINCIA

FORMA DI PAGAMENTO: ☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA ☐ CONTO CORRENTE POSTALE N° 14463202

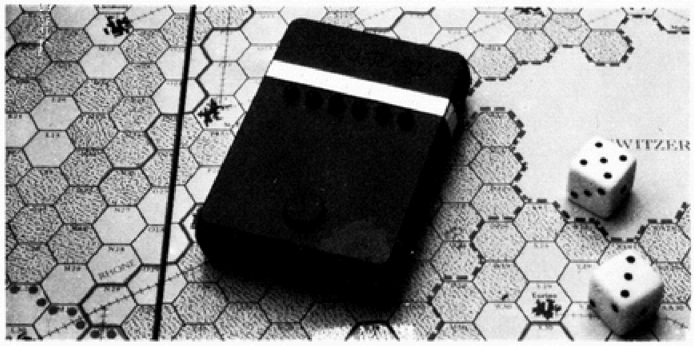
DECORRENZA DAL MESE DI .... TOTALE LIRE ....

SOTTOSCRITTO DA ....FIRMA .... TEL.........................

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA VISCONTI D'ARAGONA 15 - 20133 MILANO

CHECK-UP

MEGADAD



In principio era il dado. Cioè, forse, il "datum": ciò che è dato dal caso. Da "Alea jacta est" a "Un coup de dés jamais n'abolira le hasard" questo oggetto di divinazione è sempre stato ovunque presente nella sorte dell'uomo, suo inventore ed allo stesso tempo succube esecutore delle sue decisioni. Assieme alle due alternative della monetina, le sue sei facce di cubo hanno rappresentato le scelte di una ignota entità che i matematici hanno convenuto di identificare con la più assoluta oggettività.
Ora esso si presenta in una nuova versione. Elettronica come lo sono le nostre esigenze quotidiane. Incorruttibile da umane manomissioni e quindi nella sua sofisticata artificialità paradossalmente più "naturale".
Il dado, espressione ma anche ritualità del caso, è ora privato della sua aura gestuale (il bossolo, il piano di rotolamento, il rumore) per poter offrire i suoi responsi anche in treno o in automobile.
Un semplice pulsante, un circuito, una pila, sei lampadine che si accendono una per una con una regolare irregolarità che impressionerebbe persino Bernoulli e tutti coloro che da quel derivato di un astragalo (osso del tallone della pecora) hanno fondato la moderna statistica. E da allora il suo campo d'azione si è ristretto al gioco. Non solo a quello basato sull'azzardo ma anche a quello che necessita meccanicamente di uno spunto casuale per una mossa che sarà poi appropriatamente (leggi strategicamente) usata dal giocatore. Giochi di percorso e boardgames che sarebbero solo tattica ed astuzia se privati appunto dell'aleatorietà degli accadimenti.
Abbiamo messo alla prova questa sua produzione di casualità e questi sono i risultati:

6000 lanci/uscite

Valori	Uscite previste	Uscite reali
1	1000	1009
2	1000	986
3	1000	989
4	1000	986
5	1000	1022
6	1000	1008

Le uscite dei sei valori sono nettamente comprese nei limiti dell'"Unità decimale di scarto" (s) definita da Émile Borel come il prodotto della radice quadrata del numero delle esperienze (e) moltiplicato per il doppio della radice quadrata del prodotto della probabilità dell'accadimento (p) e della probabilità di non accadimento (q).

$$s = \sqrt{e} \cdot 2\sqrt{pq}$$

nel nostro caso:

$$s = \sqrt{6000} \cdot 2\sqrt{1/6 \cdot 5/6} = 57{,}7$$

Nessuna delle sei uscite è minore di (1000-58) = 942 o maggiore di (1000 + 58) = 1058, quindi possiamo concludere che Megadad è un buon simulatore del caso.
Uno strumento utile per molti giochi ma anche... un affidabile oracolo tecnologico.
Costa 16.000 lire.

Riprendiamo fra le mani un "vecchio" gioco (ha un anno e mezzo di vita) di cui parlammo tempo addietro (Pergioco, ottobre 1980) e che, successivamente, è stato inviato per un esame supplettivo ai Gruppi Test. Vale quindi la pena di ripresentarlo, questa volta entrando assai più nei dettagli per quanto riguarda le regole e le caratteristiche, le osservazioni e le critiche.
Radar infatti si pone come un buon gioco familiare e "natalizio", da tavolo, di logica, versatile (da due a cinque giocatori).
Ogni giocatore dispone di una plancia di gioco quadrata di otto caselle per lato; di una quinta per nascondere tale plancia agli sguardi degli avversari; di sei simboli grandi (due per simulare ostacoli assorbenti i raggi radar; due per simulare oggetti respingenti e due per quelli devianti); 8 piccoli simboli assorbenti; 8 piccoli simboli respingenti; 12 simboli piccoli devianti; 20 simboli gialli passanti. C'è poi una tabella segnapunti che deve essere collocata, alla vista di tutti, al centro del tavolo.
A turno un giocatore funge da bersaglio, e scopo del gioco è riuscire a intercettare l'esatta disposizione dei simboli posti sulla propria plancia dal giocatore-bersaglio, mediante una serie di sondaggi "radar" che, come vedremo, mettono alla prova in maniera relativamente severa le capacità logico-deduttive dei "ricercatori".
La partita, naturalmente, si compone di quattro manches quanti sono i giocatori, poiché ognuno deve essere, per un turno, al centro della caccia avversaria.
Elemento determinante del gioco sono i simboli: quando il raggio incontra un simbolo assorbente viene assorbito e non ne esce più; quando incontra un respingente viene respinto in direzione opposta a quella di arrivo; se invece incoccia in un deviante il raggio si comporta come nella figura 3A se incontra uno dei due ingressi del simbolo, o come nella figura 3B se incontra l'esterno della curvatura.
Ed ecco come si gioca.

CHECK-UP
RADAR

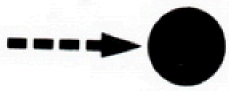


Fig. 1

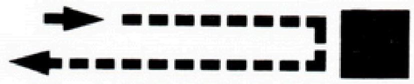


Fig. 2

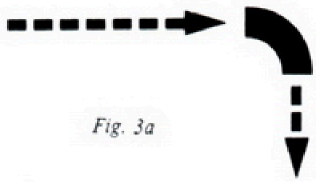
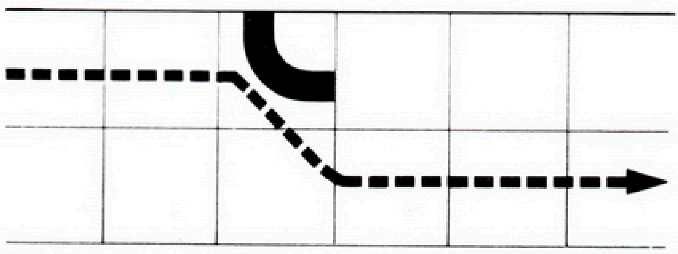


Fig. 3a

Fig. 3b



Si estrae a sorte il primo giocatore-bersaglio in quale, senza farsi vedere, dispone i sei simboli grandi come meglio crede.
Il primo giocatore a sinistra del bersaglio chiama a piacere un numero, e cioè fa partire un raggio-radar dal bordo della scacchiera. Il giocatore-bersaglio risponde indicando il comportamento di quel raggio. Tale informazione è utile a tutti.

Ecco le risposte possibili:
1) raggio passante (su questa colonna non vi sono simboli)
2) raggio assorbito
3) raggio respinto
4) raggio deviato al numero...
5) raggio deviato, respinto, assorbito
6) raggio deviato, respinto, respinto
7) raggio deviato, assorbito
8) raggio deviato, respinto al numero...
9) raggio deviato, respinto, deviato al numero...

Attenzione: quando vi è una doppia deviazione consecutiva si dice solo "raggio deviato", e non è quindi obbligatorio indicare la *doppia* situazione che si è creata.
I simboli piccoli si usano per registrare il comportamento dei vari raggi inviati nella scacchiera. Ad ogni numero di chiamata bisogna avere l'avvertenza di posare i simboli sulle fasce esterne che segnalano l'entrata e l'uscita.

Registrata la prima risposta, tocca al giocatore seguente inviare un raggio e così via, fino a quando uno dei giocatori non ritiene di avere individuato la disposizione esatta dei simboli bersaglio. In questo caso al suo turno di gioco dichiara Stop. Tutti i giocatori devono a questo punto predisporre sulla scacchiera le loro soluzioni nel tempo massimo di un minuto.
Il punteggio viene calcolato nel modo seguente: per il giocatore bersaglio 1 punto per ogni errore di ciascun giocatore e 5 punti extra se nessun giocatore ha centrato il bersaglio. Per gli altri giocatori: chi chiama lo Stop ha diritto a 15 punti in caso di centro, 1 per ogni simbolo giusto e 2 punti di penalità per ogni errore; gli altri acquisiscono 1 punto per ogni simbolo giusto e 10 punti in caso di centro.

Inventato da Johnny Baldini, un progettista che ha recentemente festeggiato il traguardo dei 50 giochi ideati e prodotti, Radar è una delle proposte più interessanti dell'Istituto del Gioco. Notevolmente più complicato di Black Box, al quale si richiama, ha il solo limite (a nostro avviso abbastanza comune ai giochi Idg) di presentarsi in una confezione poco attraente e relativamente banale. Sarà quindi acquistato da chi guarda più al contenuto che alla scatola, e al contrario non guarda molto al prezzo (17.500 lire, considerate le componenti, non sono poche). In questo senso si muovono anche le osservazioni dei Gruppi Test che hanno provato Radar fornendo, complessivamente, un giudizio lusinghiero.

Nome	**Radar**				
Produttore	**Istituto del Gioco**				
Categoria	**Induzione**				
Durata di una partita	**60 ← min → 120**				
Numero dei giocatori	**2 ← → 5**				
Originalità			X		
Difficoltà			X		
Fortuna	X				
Prezzo: 17.500 Lire		X			

SEI GRUPPI T

Il giudizio espresso da sei gruppi Test di Radar è sostanzialmente positivo. Da Bologna, Modena, Civitavecchia, Milano, Torino, e Roma, trentanove giocatori hanno inviato risposte ai questionari notevolmente omogenee sia negli apprezzamenti che nelle critiche.

Una opinione positiva è stata formulata sulla giocabilità e l'equilibrio del gioco e in particolare è stata apprezzata l'assenza pressochè totale dell'incidenza della fortuna nel suo svolgimento.

Anche la durata media delle partite (variabile di molto da gruppo a gruppo) è stata in ogni caso ritenuta assai buona e congeniale allo stile di gioco dei partecipanti ai test.

Unico punto debole sembra essere il prezzo: il costo di 17.500 lire è sembrato quasi sempre eccessivo: due o tremila lire in meno darebbero probabilmente l'impressione di un più corretto rapporto tra "ricchezza" del gioco e spesa sostenuta per l'acquisto.

Le affinità tra Radar e Black Box, rilevate giustamente da più parti, hanno abbassato la valutazione media sulla sua originalità ma non hanno "disturbato" il giudizio di globale apprezzamento.

Radar appare in generale più articolato e complesso, anche se la difficoltà è definita solo di poco superiore alla media dei giochi analoghi.

Differenze sensibili di valutazione si registrano invece sulla chiarezza e ricchezza delle istruzioni. Il giudizio è evidentemente molto soggettivo e passa da 7/20 a 20/20.

I miglioramenti suggeriti (studio più razionale delle vaschette porta-pedine; maggiore quantità dei segnalini, confezione esterna meglio caratterizzata) non intaccano nella sostanza il "buono" espresso in sede di valutazione finale.

	Gruppo Test di Bologna **Capogruppo: Pier Luigi Lollini** **Sei giocatori**	**Gruppo Test di Modena** **Capogruppo: Luca Giannotti** **Quattro giocatori**
Confezione esterna: esprimere un giudizio complessivo sulla validità grafico-estetica e sotto il profilo funzionale	Una famiglia felice che gioca non è il massimo della originalità: al limite della sufficienza.	Ottima la presentazione esterna.
Confezione interna: valutare la collocazione delle componenti il gioco all'interno della confezione	Mediamente l'interno della confezione e la disposizione delle componenti danno un buon risultato.	All'interno risultano particolarmente scomodi i comparti per riporre le pedine. Il resto è buono.
Componenti: giudicare se gli elementi che compongono il gioco (tabellone, segnalini, mappa, carte, tabelle, ecc.) sono di qualità soddisfacente	Le quinte sono troppo basse e i giocatori devono distanziarsi molto per non vedere le rispettive plance. Inoltre dopo un po' di chiamate è difficile distinguere i simboli piccoli.	La qualità delle singole componenti è eccellente.
Valutare se le istruzioni sono comprensibili, redatte in buon italiano	I giudizi variano dall'insufficiente, al sufficiente, al buono.	Le istruzioni sono invece molto carenti: striminzite, redatte male, poco pensate.
Esprimere un giudizio sul prezzo	Caro	Il prezzo è appena sufficiente, veramente un po' troppo alto.
Originalità	Il gioco non è molto originale. In particolare ci ricorda Black Box della Waddington.	L'originalità c'è.
Giocabilità: valutare il ritmo di gioco, la capacità di coinvolgimento, la presenza di intoppi, squilibri, rallentamenti	Ottimo.	La giocabilità è a livelli molto buoni ma migliorabile, soprattutto inventando versioni di maggior difficoltà e regolamentando meglio l'assegnazione dei punteggi.
Equilibrio	Anche in questo caso tutti d'accordo: ottimo.	Radar è ben equilibrato.
In rapporto al gioco, fornite un giudizio di merito sulla durata	Ogni manche è durata circa 20 minuti, e ci pare (ancora una volta) ottimo.	Una partita a quattro dura circa un'ora: è un tempo ottimale.
Numero di giocatori ottimale	Il numero ideale dei giocatori è 4.	Consigliamo il gioco a 3 o 4.
Fortuna: la valutazione tanto più alta quanto meno incide il fattore fortuna	La fortuna incide veramente pochissimo: per qualcuno di noi è inesistente.	La fortuna incide pochissimo.
Difficoltà	La difficoltà è stata variamente giudicata: comunque Radar è piuttosto complesso e richiede impegno.	La difficoltà è ad un livello basso e nel nostro gruppo è avvenuto in più casi che tutti abbiano fornito risposte esatte.
Il giudizio complessivo	Compessivamente un buon gioco (due 14, due 15 e due 16/20). Tra l'altro si presta a possibili varianti: ad esempio il giocatore-bersaglio invece di utilizzare due simboli per tipo può formare una qualsiasi (e segreta) combinazione.	Radar si colloca tra sufficiente + e il buono —.

ST SU RADAR

Gruppo Test di Civitavecchia Capogruppo: Giacomo Fedele Cinque giocatori	Gruppo Test di Milano Capogruppo: Antonio Caronia Cinque giocatori.	Gruppo Test di Torino Capogruppo: Luca Bertone Dieci giocatori.	Gruppo Test di Roma Capogruppo: Agostino Carocci Nove giocatori
Giudizi assai diversi: 1 insufficiente, 2 sufficienti e 2 buoni.	Confezione senza infamia nè lode.	La foto della confezione mostra giocatori che collaborano e operano senza quinte.	Dal punto di vista grafico sembra destinato ai bambini (colori usati, frasi e foto scontate).
Il portapedine è capiente ma sarebbe meglio avere più di tre comparti (e magari in materiale più solido).	Qualche problema di più all'interno, con qualche nota di insufficienza.	Buono l'interno.	Poche le vaschette per riporre i pezzi: sufficiente il resto.
Sarebbe preferibile avere una quantità maggior di pedine gialle e fare più alti i bordi della quinta (è troppo facile copiare).	Al contrario le componenti hanno note di segno opposto, fino all'ottimo.	Scarsi i simboli piccoli e sovrabbondanti i raggi passanti. Le quinte sono troppo basse e fragili: andrebbero rinforzate.	Le quinte sono troppo basse lasciando visibile una parte dei piani di gioco.
Giudizio unanime: istruzioni eccezionalmente ben fatte (tutti 20/20).	Più che sufficiente la chiarezza delle regole.	Le istruzioni non prevedono **tutte** le possibili risposte (manca il caso "raggio deviato respinto deviato respinto ad libitum); esiste una incongruenza tra la prima figura di bivalenza e la figura 4.	Regole buone.
Dolenti note: con questo prezzo almeno pedine in plastica! E a Civitavecchia è ancora più caro.	No, no, no! Troppo caroooo!.	Il prezzo è un po' elevato.	Prezzo relativamente alto (potrebbe essere di 15 mila lire).
Radar non brilla per originalità: sembra una riedizione di Black Box.	Poco originale.	Buono il giudizio sull'originalità.	Radar ricorda Black Box, ma ha il pregio di essere più articolato.
Giocabilità eccezionalmente buona.	Da buona a ottima la giocabilità.	Il rischio maggiore per la giocabilità (comunque buona) è la ripetitività delle disposizioni del bersaglio. Il rischio è evitabile giocando in molti.	Buono: è scorrevole e coinvolgente.
Ancora unanimità: il gioco è equilibratissimo (tutti 20/20).	Da molto buono a ottimo il livello di equilibrio.	Ottimo il giudizio sull'equilibrio.	Ottimo è l'equilibrio.
Giocando in cinque una partita dura 2 ore o più. Va bene così.	Le nostre partite sono durate in media 45 minuti: un tempo ottimale.	Il tempo medio è stato di 50 minuti a partita nel gioco a 5: giudizio unanime 20/20.	Il tempo di svolgimento delle partite (60-75 minuti) è ottimale.
Radar è consigliabile a 4.	Radar è da giocare in 4.	Sconsigliato il gioco a 2. Molto, molto, molto meglio a 4 o 5.	Il gioco a 2 limita il divertimento. Meglio essere in più.
La fortuna? E chi l'ha vista?	Fortuna: pochissima o inesistente.	Fortuna in misura irrilevante.	E' il punto forte del gioco: la fortuna è assente.
Difficoltà media: una giusta misura.	Grado di difficoltà relativamente basso.	Difficoltà medio-bassa.	Difficoltà appena superiore alla media.
Da molto buono a ottimo.	Il gioco è buono, ai confini con l'ottimo.	Cinque giocatori si sono espressi per la sufficienza: altri cinque per il "buono".	Gioco decisamente buono: anche se forse può avere il suo maggiore successo tra le fasce di giocatori più giovani (15 anni).

Pergioco s.r.l. - Bilancio 1980

Stato patrimoniale

al 31.12.1980

ATTIVO

1 CAPITALE FISSO		
a) fabbricati		
b) impianti, macchinari e attrezzature varie		33.336
c) elementi complementari attivi: testata, brevetti e licenze spese d'impianto	1.206.750	1.206.750
d) automezzi e autoveicoli industriali		
		1.240.086
2 DISPONIBILITA' LIQUIDE		
a) cassa		12.140.260
b) conti correnti e depositi bancari		21.791.182
c) conti correnti postali		725.150
		34.656.592
3 CREDITI		
a) verso clienti		36.243.767
b) contro cambiali		7.004.018
c) diversi		166.023
		43.413.808
4 RISCONTI ATTIVI		10.293.840
Totale attivo		89.604.326

PASSIVO

1 FONDI DI AMMORTAMENTO		
di elementi complementari attivi: testata, brevetti e licenze spese d'impianto	241.350	241.350
		241.350
2 FONDI DI ACCANTONAMENTO		
a) per rischi di svalutazione:		
titoli a reddito fisso		
crediti	98.000	
scorte		98.000
b) per liquidazione dipendenti:		141.164
c) per previdenza		
d) per imposta e tasse maturate		1.397.000
		1.636.164
3 DEBITI DI FUNZIONAMENTO		
a) verso fornitori		48.017.150
b) verso banche		7.253.065
c) diversi		7.253.065
		55.270.215
4 RATEI PASSIVI		10.000.000
Totale passivo		67.147.729
5 Netto: Capitale al 4 luglio 1980	20.000.000	
		20.000.000
Utile dell'esercizio		2.456.597
Totale a pareggio		89.604.326

Modulo di bilancio per i quotidiani e periodici approvato dal Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri 3 giugno 1976 in attuazione dell'art. 8 della Legge 6 giugno 1965, n. 172.

Conto perdite e profitti

COSTI

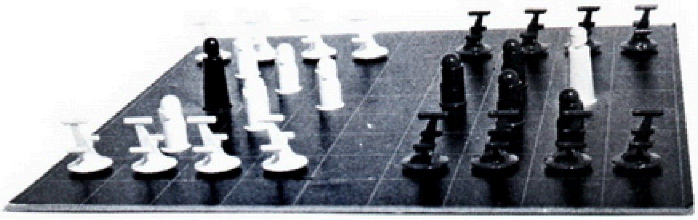
1 SPESE PER IL PERSONALE DIPENDENTE		
a) stipendi e paghe amministrativi	2.712.247	2.712.247
b) contributi		1.091.580
c) accantonamento al fondo: liquidazione	141.164	
previdenza		141.164
		3.944.991
2 SPESE PER ACQUISIZIONE DI SERVIZI		
a) lavorazioni presso terzi		46.718.652
b) postali e telegrafiche		168.320
c) telefoniche		231.061
d) fitti passivi		493.750
e) diverse		934.946
		48.546.729
3 SPESE GENERALI		
a) di amministrazione		310.754
b) di pubblicità		868.800
		1.179.554
4 ONERI FINANZIARI		
sconti, abbuoni ed altri oneri finanziari		45.371
		45.371
5 QUOTE DI AMMORTAMENTO		
di elementi complementari attivi: testata, brevetti e licenze, spese d'impianto	241.350	241.350
		241.350
6 QUOTE DI ACCANTONAMENTO		
a) per rischi di svalutazione crediti	98.000	
		98.000
b) per imposte e tasse maturate		1.397.000
7 RATEI PASSIVI		10.000.000
Totale costi		64.452.995
Utile dell'esercizio		2.456.597
TOTALE A PAREGGIO		67.909.592

RICAVI

1 RICAVI DELL'ATTIVITA' EDITORIALE		
a) vendite (1)		24.563.633
b) abbonamenti		2.550.153
c) pubblicità		30.385.850
		57.499.636
2 PROVENTI FINANZIARI		
a) interessi attivi su conti correnti e depositi bancari e postali	116.116	
		116.116
3 RISCONTI ATTIVI		10.293.840
TOTALE RICAVI		67.909.592

CHECK-UP

ATTACCO 8.5.1.



Si chiama "Attacco Base 8.5.1." ed è un gioco da tavolo per due persone. Prodotto dalla Giochi Italia di Roma rappresenta una battaglia spaziale combattuta su un "piano galattico" di nove riquadri per lato. Tra i tipi di pezzi a disposizione di ciascun giocatore: un capo, otto ufo e cinque robot.
Dichiaratamente "simile" alla dama, Attacco offre tuttavia alcune varianti di discreto interesse.
Per prima cosa ciascun giocatore colloca i pezzi sul tavoliere come meglio crede: un esempio di disposizione è offerto dalla figura 1.
Obbligata è solo la posizione iniziale del "capo", che deve porsi nel punto contrassegnato dalla lettera K.
E' possibile effettuare lo spostamento di un pezzo alla volta: il capo può avanzare di una casella alla volta in tutte le direzioni (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente) e può arretrare.
I robot muovono di una casella alla volta solo in avanti e lateralmente e non possono tornare indietro.
Gli ufo muovono di una casella alla volta solo in diagonale e possono tornare indietro.
Quando un giocatore si trova a diretto contatto con un pezzo avversario e la casella successiva a questi è sgombra, *deve* saltare il pezzo avversario, eliminandolo; se anche la casella successiva al salto è occupata da un altro pezzo nemico e la quarta casella è sgombra, egli può saltare anche questo secondo pezzo, e così via come avviene giocando alla dama.
Naturalmente non è possibile saltare un proprio pezzo, ma — indipendentemente dalle regole di movimento sopra enunciate, ogni giocatore può mangiare muovendosi all'indietro.
Se uno dei due contendenti, trovandosi nella possibilità di eliminare un pezzo avversario se ne dimentica, può essere "soffiato" limitatamente a quel pezzo.
A queste frenetiche azioni di guerra sono tuttavia posti dei vincoli precisi.
Un robot può distruggere (e cioè saltare) solo altri robot.
Un ufo può distruggere robot ed ufo e può "disintegrare", coadiuvato da altri due, il capo avversario quando viene a trovarsi in una delle posizioni schematizzate nella figura 2.
Il capo, infine, non ha alcun potere di distruzione. Esso viene considerato prigioniero quando si trova tra due robot o tra due ufo sulla stessa dirittura orizzontale, verticale o diagonale. Resta così fermo fino a quando uno dei due pezzi che lo tengono prigioniero non lascia la propria casella perché viene saltato o perché viene mosso.
Il capo inoltre corre costantemente il rischio di essere disintegrato quando si verificano le circostanze esemplificate nella figura 2.
Vince il giocatore che riesce a fare prigioniero il capo in modo tale da renderne impossibile la liberazione; o che riesce a disintegrare il capo avversario; o che piazza con successo il proprio capo nella posizione-base del capo avversario.
Di facile apprendimento, Attacco richiede qualche partita per familiarizzare con i sistemi differenziati di movimento e di cattura. In una seconda fase si presta anche ad essere giocato ad un maggior livello di difficoltà, con piccole modifiche delle regole base (la nascita ad esempio di super robot dotati di maggiori poteri d'attacco).
Gioco divertente e rapido, ha il vantaggio di richiamare immediatamente alla memoria la dama, da cui discende in linea piuttosto diretta, e di porsi quindi quasi come una sua variante eterodossa, attualizzata da una immagine spaziale.
La scacchiera di grande dimensione (47 x 47 centimetri) si accompagna a dei pezzi (in plastica) studiati con gusto.
Le strategie di gioco ottenibili sono di discreta complessità.

Nome	ATTACCO BASE 8.5.1.				
Produttore	E.G.I.				
Categoria	Scacchiera				
Durata di una partita	20 ← min → 40				
Numero dei giocatori	2				
Originalità		▨			
Difficoltà		▨			
Chiarezza delle regole			▨		
Fortuna		▨			
Prezzo: 25.000 Lire		▨			

L'AMORE E' UN GIOCO.



Un bel gioco da giocare in due. O in tre, quattro, cinque, sei, sette, otto. Innamoramento e Amore. Due ore per innamorarsi, rimanere delusi, tornare a innamorarsi, accumulare ricchezza potere fascino, formare e disfare coppie, dividersi, ricominciare.

Dal best-seller di Francesco Alberoni, un gioco insolito, divertente, illustrato da Crepax.

Ve lo propone Mondadori Giochi come regalo originale da fare agli amici, alle amiche, alle fidanzate, alle mogli, alle amanti, a tutti. E anche a voi stessi. Perché giocare è bello, e giocare con gli altri lo è ancora di più.

mondadori giochi ®

INNAMORAMENTO E AMORE UNA NOVITA' MONDADORI GIOCHI.
NEI MIGLIORI NEGOZI DI GIOCHI E NELLE CARTOLIBRERIE.

dcp Mondadori

Auguri di Mondadori - Divisione Mondadori Giochi



Natale 1981: il gioco è mio e lo gestisco io

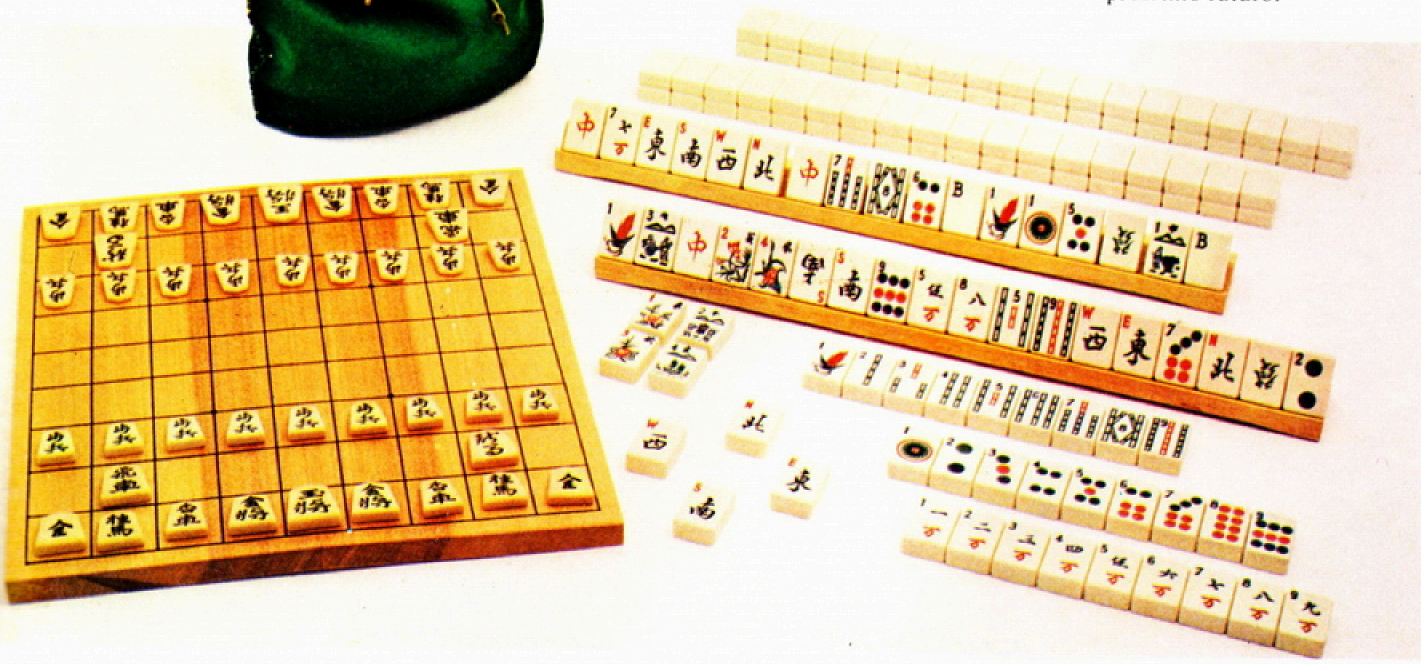
Giochi antichi tornano in auge e contendono alle novità dell'anno il primato d'interesse e di vendita alla vigilia delle festività di fine anno

MELOTELOREGALO

Uno Shogi importato dall'inghilterra e i raffinati mah Jong di produzione Italiana.



Non è stato un anno ricco di novità, ma qualche cosa di buono è nato (o è risorto da vecchie tradizioni che parevano dimenticate). In queste pagine non intendiamo fornire un "catalogo di idee" ma spigolare un ristretto numero di giochi che, senza voler far torto a nessuno, ci sembrano particolarmente adatti per fare e per farsi un regalo natalizio "intelligente".
Ci sono anche alcune novità uscite in questi giorni. Le proponiamo con l'intento di informare, riservandoci in questi casi di entrare nel merito della loro validità nel prossimo futuro.



Iniziamo dai giochi carichi di secoli e di storia, giochi poco conosciuti o diffusi solo in ristrette aree geografiche . Pergioco, nel corso di molti mesi, ha pubblicato (e sta pubblicando) regole e strategie di gioco del Go, dello Shogi e del Mah Jong.
Ai numerosi Go-ban finora in commercio (quelli tedeschi della Ravensburger nelle versioni legno e cartone; quelli preziosi e recentemente ridisegnati della Condor Toys; quello magnetico della Didatto e, infine, quelli giapponesi della Ishi) si aggiunge ora sul mercato italiano il tavoliere (corredato di pietre) della Clem Toys, già presentato a gennaio al Salone del Giocattolo di Milano. Questo Go adotta, per le istruzioni, il volumetto scritto da Marvin Allen Wolfthal edito, guarda guarda, dalla Pergioco Editrice. Il prezzo è contenuto: 40 mila lire per Go-ban in legno, pietre e istruzioni.
Più difficile rintracciare tavoliere e pezzi dello Shogi, gli scacchi giapponesi. Selegiochi di Milano ne importa due modelli, entrambi con un bel tavoliere pieghevole in legno, l'uno con i pezzi in legno e l'altro con i pezzi in plastica. Prodotti in Inghilterra (dove esiste anche uno Shogi Club con una propria rivista specializzata) sono rintracciabili in Italia presso i negozi della catena Città del Sole. I prezzi sono rispettivamente di 32 mila e 28 mila lire.

Dell'unico produttore italiano di Mah Jong si è recentemente parlato su queste pagine (Pergioco ottobre). Valvassori di Ravenna propone numerosi modelli, tutti egualmente curati con amore artigianale. Il costo varia a seconda della "ricchezza" dei materiali impiegati e del grado di finitura: il più economico costa 39 mila lire; il più caro sfiora le 400 mila. La "caccia" al Mah Jong non è tuttavia così semplice: la distribuzione di Valvassori — azienda di dimensioni ridotte — non può infatti essere capillare. Il gioco è reperibile presso i maggiori negozi da regalo specializzati, ed è bene chiedere direttamente all'azienda (Via Matteucci, 4 — Ravenna) quali sono i punti di vendita riforniti nella città in cui si risiede. E' possibile anche l'acquisto per corrispondenza tramite la Tangram.
Ma i classici vecchi di millenni non sono certamente i soli a destare curiosità e interesse crescenti. Altri classici (alcuni dei quali assai più noti) meritano almeno una menzione. L'Othello-Reversi, ad esempio. Estremamente semplice da apprendere, assai complesso e impegnativo nelle strategie, è un gioco a due di indubbio fascino. Quello della Clem Toys costa 18 mila.

Meno diffuso è il Gioco dell'Hex, con il suo caratteristico tavoliere "a diamante". Scopo del gioco (che impegna due avversari) è quello di riuscire a formare una fila ininterrotta di pedine che vadano da uno all'altro dei due lati appartenenti allo stesso giocatore. Sembra un gioco facile ma nel corso del suo svolgimento (e soprattutto in presenza di giocatori esperti) rivela una complessità notevole. Segnaliamo qui due modelli particolarmente gradevoli prodotti a Firenze dall'azienda Il Leccio. Il primo modello ha quindici fori per lato; l'altro solo undici. Tavoliere e pioli sono in legno. I prezzi sono rispettivamente di 35 mila e 21 mila lire. La confezione è sobria ma elegante e i pioli, divisi nei due colori, sono racchiusi in bei sacchetti di panno.
Lontano discendente dell'Hex, ma caratterizzato da sensibili variazioni nella struttura delle regole, è Havannah, una gradita novità 1981 della Ravensburger. Il tavoliere è qui esagonale e le "figure" da realizzare per ottenere la vittoria sono più articolate rispetto al gioco precedente. Apprezzato anche per l'esemplare chiarezza delle istruzioni (Pergioco maggio), Havannah ha ottenuto un giudizio eccezionalmente favorevole da otto Gruppi Test che, in altrettante città italiane, ne hanno esaminate le caratteristiche (Pergioco settembre). Gioco dignitosamente curato nelle componenti e nella confezione, ha un costo molto ridotto: 13.500 lire.
E a proposito di prezzi accessibili ecco Focus. Non torniamo qui sulle sue caratteristiche, illustrate nella rubrica Check-Up proprio lo scorso numero. Ricordiamo solo che si tratta di una novità assoluta di eccezionale interesse, di un gioco che a nostro avviso ha tutte le carte in regola per diventare, nel corso delle prossime stagioni, un vero e proprio punto di riferimento. Soprattutto si tratta di un gioco che, sviluppandosi contemporaneamente sulle tre dimensioni, introduce concetti del tutto nuovi e originali in un settore nel quale sembrava (e sembra) estremamente difficile poter creare qualcosa di radicalmente inedito. Si diceva del prezzo basso: costa infatti, pur presentandosi in una veste addirittura ricercata, 11.900 lire.
A chi poi volesse qualcosa di assolutamente originale per stupire con qualcosa di "mai visto" gli amici che conoscono



Othello, Focus, Havannah, Red Seven: i giochi di tavoliere, di logica e di parole ottengono un crescente successo.

già a memoria i titoli presenti sul mercato, consigliamo Blockade, della Bütehorn Spiele tedesca. Su un tavoliere di dodici quadrati per lato e con una serie di pedine cilindriche, triangolari e quadrate, si possono impostare sei giochi diversi tra loro: un solitario, due giochi per due persone e tre giochi ai quali possono partecipare da due a quattro giocatori. I giochi, che possiedono differenti gradi di difficoltà, sono chiaramente spiegati con istruzioni anche in lingua italiana. L'importatore è Selegiochi. Il prezzo 27 mila lire. Restano da accontentare solo gli appassionati di giochi di lettere e parole. Per loro, decisamente, Red Seven. Nella sua scatola nera è forse l'unico ad aver superato indenne (grazie alla bellezza di forma e all'interesse dei contenuti) una certa inflazione che si registra da un po' di tempo sul mercato in questo campo. Abile fusione tra Scarabeo e Bridge, Red Seven è un passo in avanti rispetto al tradizionale gioco di lettere da tavolo ed è estremamente avvincente soprattutto nel gioco a quattro. Costa 15.500 lire.

Scoppia la guerra nel settore dei boardgames? Via, non siamo drammatici. Tuttavia è quantomeno possibile affermare che le aziende stanno prendendo posizione. C'era una volta (e c'è ancora) la Spi. Divisa, come è noto, tra Firenze e Milano, tra Interhobby e Selegiochi. Quanto rispondano a verità le voci di una unificazione delle importazioni lo vedremo probabilmente nel 1982.
C'era una volta (e c'è ancora) l'Avalon Hill, con i suoi sbarchi e sdoganamenti a Livorno e l'occupazione dell'Arno fino a Pisa.
Poi (è storia di tre anni) arrivò — tutta italiana — l'International Team. Poteva l'Italia combattere dalla cittadella di Rho la battaglia contro gli esperti del Pentagono e i ricercatori del Dipartimento di Stato? Il dibattito è ancora in corso: apprezzamenti e giudizi severi si alternano. Ma il fatto che l'IT sia viva e vegeta significherà pur qualcosa.
Quest'anno — ed era gennaio — ecco arrivare la GDW con tanti giochi, le prime traduzioni, le sue inconfondibili confezioni fatte apposta, a vederle, per i più spartani che, secondo la leggenda, sono poi i "veri" appassionati.
Ma non è finita perchè nel frattempo ai boardgames ci hanno pensato un po' tutti. Mondadori, ad esempio, ha sondato il terreno con Corteo (e non pare che lo abbia trovato minato, anzi); e la New Deal sarà forse composta solo da un ristretto numero di "eroi", ma certo dimostra di saperci fare parecchio.
Ora, a raddoppiare nel giro di dodici mesi la presenza aziendale in questo settore, ecco (ed è novità di queste ore) la Clem Toys. Da Recanati invadono l'Italia tre giochi nuovi non solo per "taglio delle confezioni" (e non è poco in un campo dove la tentazione a copiare è tanta), ma anche per la "scelta di campo". Non più seconde guerre mondiali, non più Waterloo, non più guerre spaziali: ma temi e idee tutte italiane, dallo sbarco dei Mille, a Curtatone e Montanara, alla battaglia dell'Isonzo della Grande Guerra. Sarà l'ispirazione del centenario di Garibaldi, sarà la volontà di colmare un vuoto fin troppo evidente nei cataloghi altrui, certo è che l'ingresso della Clem Toys nel club dei produttori di boardgames è un avvenimento. Torneremo sull'argomento in modo assai più approfondito, invitando fin d'ora i lettori più attenti a farci conoscere la loro opinione su queste novità. Per ora possiamo esprimere solo un primo e sommario giudizio su confezioni gradevoli e ben studiate, mappe solide dai colori estremamente incisivi, abbondanza di materiali e di accessori (i tanto necessari porta-counters, ad esempio), regole strutturate in modo

Scendono in campo nuove aziende per la produzione di boardgames destinati agli adulti ed anche ai giovanissimi.



rigoroso e organico.
Ripetiamo: queste osservazioni non sono nulla più di quanto si ricava (e il nostro lettore sa che è molto poco) da uno sguardo d'insieme di una confezione del tutto nuova. Il prezzo al pubblico è di 25 mila lire.
Ma oltre a quella della Clem Toys, udite udite, l'effervescente modo della simulazione riserva anche una mini-novità. E, intendiamoci, non "mini" perché sia di scarso rilievo (al contrario) ma perché diretta, nelle intenzioni del produttore, ai ragazzini dai dieci anni in su. Ebbene sì: sono nati i boardgames per giovanissimi, creati dalla Fabbri Giochi e in vendita da questo mese in tutta Italia (prezzo 22 mila lire). L'idea è buona: insegnamo la storia giocando. Il rischio era ovviamente duplice: o insegnare male la storia per privilegiare il gioco, o creare giochi noiosissimi a vantaggio della didattica. Fabbri, è il nostro giudizio, ha doppiato con successo le insidie ed ha prodotto buone cose, utili e divertenti. I primi due titoli (Gerusalemme liberata e Waterloo) già indicano quale sarà la strada futura: la confezione (coloratissima) contiene un libro di storia sull'avvenimento trattato (ricco e ben fatto, chiaro e documentato); una grande mappa plastificata (fedele nel primo gioco, maggiormente "astratta" nel secondo); una serie di figurini tridimensionali da montare in cartone fustellato (soldati, cavalli, torri, ecc.) e le istruzioni. Anche in questo caso ci riserviamo una valutazione completa ed approfondita. Per ora una sensazione: questi giochi piaceranno anche a chi, adulto, vuole rivisitare situazioni storiche senza sottostare alla complessità di regole e al necessario rigore formale delle simulazioni vere e proprie. Non si spiega così, per caso, il successo di Risiko?

La richiesta — dicono gli addetti ai lavori — non è mai stata così alta. Di scacchi elettronici c'è "addirittura fame". OK. Ecco pane per i vostri denti. Ne annunciammo l'arrivo nel supplemento elettronici di giugno. Ora i mostri sono tra noi, con tanto di cartellino del prezzo.
Cari? Sì e no. In ogni caso — come si dice — per tutte le tasche.
Vediamoli rapidamente. Le nostre indicazioni saranno volutamente sommarie con l'unico scopo di dare un indirizzo di massima sul





Dall'alto in basso: il CC 7, il CCS 8 e il CC Champion. Tutti e tre i modelli sono della Fidelity Electronics.



SOLO PER VOI!

dalla

TANGRAM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tanti giochi intelligenti ai lettori di Pergioco.

TANGRAM è una Società di vendita per corrispondenza specializzata in giochi. TANGRAM proporrà ogni mese ai lettori di Pergioco un vasto assortimento di giochi: alcuni noti e classici, altri nuovi e interessanti. La selezione dei titoli è effettuata in modo da soddisfare gli appassionati dei più diversi settori di gioco, dalla simulazione all'ambiente, dal tavoliere al rompicapo. TANGRAM offre un servizio completo e accurato: una selezione di titoli prodotti dalle migliori marche italiane ed estere; una rapidissima risposta al Vostro ordine (sette giorni dal ricevimento); una spedizione raccomandata; la forma di pagamento che più Vi comoda. TANGRAM è in grado di offrirVi i migliori giochi a casa Vostra allo stesso prezzo praticato dal miglior negoziante. TANGRAM è fatta "su misura" per Voi: per qualsiasi esigenza e per la richiesta di giochi particolari non contenuti in elenco telefonateci allo 02-719320. Faremo il possibile per accontentarVi.

ELENCO DEI GIOCHI PROPOSTI — SEGNARE CON UNA CROCE I GIOCHI DA ACQUISTARE

Gioco	Prezzo
☐ **Cubo di Rubik** (Mondadori Giochi)	10.900
☐ **Brain Trainer** (Mondadori Giochi)	6.900
☐ **Genius** (Mondadori Giochi)	4.900
☐ **Cubik 4** (Mondadori Giochi)	2.500
☐ **I.Q. Test** (Mondadori Giochi)	3.000
☐ **Cubo Rubik + Genius + libretto soluzioni Cubo** (Mondadori Giochi)	16.500
☐ **Monopoli** (Editrice Giochi)	10.500
☐ **Manager** (Editrice Giochi)	18.500
☐ **Risiko** (Editrice Giochi)	19.900
☐ **Cluedo** (Editrice Giochi)	12.500
☐ **Ascot** (Istituto del Gioco)	17.500
☐ **Formula 1** (Istituto del Gioco)	16.500
☐ **Radar** (Istituto del Gioco)	17.500
☐ **Can't Stop** (Editrice Giochi)	10.500
☐ **Jockey** (Ravensburger)	22.500
☐ **Medici** (International Team)	19.000
☐ **Ra** (International Team)	15.000
☐ **Havannah** (Ravensburger)	13.500
☐ **Shogun** (Ravensburger)	27.500
☐ **Halma** (Ravensburger)	9.500
☐ **Isola** (Ravensburger)	12.500
☐ **Othello elettronico** (Clem Toys)	190.000
☐ **Othello** (Clem Toys)	18.000
☐ **Super Go** (Clem Toys)	40.000
☐ **Vagabondo** (Invicta)	18.000
☐ **Master Mind Original** (Invicta)	8.500
☐ **Master Mind New** (Invicta)	10.000
☐ **Master Mind Super** (Invicta)	14.000
☐ **Grand Master Mind** (Invicta)	19.000
☐ **Family Master Mind** (Invicta)	17.500
☐ **Master Mind Supersonic elett.** (Invicta)	49.000

Gioco	Prezzo
☐ **Vocambolo** (Istituto del Gioco)	16.500
☐ **Scarabeo** (Editrice Giochi)	14.500
☐ **Scarabeo Lusso** (Editrice Giochi)	17.500
☐ **Red Seven** (Editrice Giochi)	15.500
☐ **Paroliere** (Editrice Giochi)	8.900
☐ **Autobridge** (Editrice Giochi)	17.500
☐ **Rummy** (Ravensberger)	18.500
☐ **Mini Rummy** (Ravensberger)	8.500
☐ **Sector** (Editrice Giochi)	72.000
☐ **Merlin** (Editrice Giochi)	64.000
☐ **Wild Fire** (Editrice Giochi)	64.000
☐ **Microvision base + cartuccia Blockbuster** (MB)	110.000
☐ **Cassetta Microvision Bowling** (MB)	29.900
☐ **Cassetta Microvision Forza 4** (MB)	29.900
☐ **Cassetta Microvision Flipper** (MB)	29.900
☐ **Cassetta Microvision Duello sul Mare** (MB)	29.900
☐ **Cassetta Microvision Blitz** (MB)	29.900
☐ **Dark Nebula** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐ **1940** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐ **Beda Fomm** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐ **Red Star/White Eagle** (G.D.W.) tradotto	32.200
☐ **Road to the Rhine** (G.D.W.) non tradotto	32.200
☐ **Bar Lev** (G.D.W.) tradotto	34.500
☐ **Marita Merkur** (G.D.W.) non tradotto	34.500
☐ **The fall of France** (G.D.W.) non tradotto	54.000
☐ **Iliad** (International Team)	19.000
☐ **Rommel** (International Team)	30.000
☐ **Sicilia '43** (International Team)	25.000
☐ **Little Big Horn** (International Team)	28.000
☐ **Austerliz** (International Team)	30.000

Gioco	Prezzo
☐ **Millennium** (International Team)	25.000
☐ **Corteo** (Mondadori Giochi)	10.900
☐ **15 Giugno 1815 Waterloo** (New Deal)	18.500
☐ **Mah Jong** scatola "cartone" (Valvassori)	39.000
☐ **Mah Jong** scatola "Acero" (Valvassori)	72.000
☐ **Mah Jong** tipo "Bar" (Valvassori)	145.000
☐ **Mah Jong** Tipo "Medio" (Valvassori)	175.000
☐ **Mah Jong** tipo "lusso" (Valvassori)	195.000

NOVITÀ

Gioco	Prezzo
☐ **Innamoramento e Amore** (Mondadori Giochi)	18.900
☐ **Focus** (Mondadori Giochi)	11.900
☐ **Normandy** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Seelöwe** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Sinai** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Outreach** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Nato** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Starforce** (SPI) tradotto	23.000
☐ **WW 3** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Sorcerer** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Napoleon** (4 giuochi) (SPI) tradotto	28.500
☐ **North Africa** (4 giuochi) (SPI) tradotto	28.500
☐ **Fulda Gup** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Crusader** (SPI) tradotto	18.500
☐ **Supercharge** (SPI) tradotto	18.500
☐ **Napoleon batt. nazioni** (SPI) tradotto	18.500
☐ **Napoleon ad Auerstadt** (SPI) tradotto	18.500
☐ **Atlantic Wall** (SPI) tradotto	82.000
☐ **Highwai to the Reich** (SPI) tradotto to	82.000

COGNOME ______________________ NOME ______________________

VIA ______________________

CAP ________ CITTÀ ______________________ (PV) ________

PAGAMENTO: Per ordini inferiori alle 15000 Lire + 1500 Lire per contributo spese postali

☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA POSTALE ☐ CONTRASSEGNO (+ L. 2000 SPESE)

IMPORTO TOTALE LIRE ______________________

DATA ______________________ FIRMA ______________________

Ordinare un gioco con TANGRAM è facilissimo:
1) Segnare con una croce i giochi che intendete acquistare;
2) Fate la somma dei relativi importi;
3) Se il totale è inferiore a 15.000 lire aggiungere 1500 lire per concorso in spese di spedizione;
4) Segnate con una croce la forma di pagamento prescelta. Ricordate che per il pagamento contrassegno (e solo per questa forma di pagamento) dovrete aggiungere altre 2.000 lire;
5) Scrivete il totale nella apposita casella;
6) Compilate con nome, cognome, indirizzo, Cap e telefono;
7) Firmate e spedite a TANGRAM, Via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano;
8) Se non volete tagliare la rivista, usate una fotocopia.

modello più adatto alle esigenze di ciascuno. I dettagli ve li illustrerà qualsiasi buon negoziante specializzato (è vero... non sono moltissimi).
Chess Challenger 7, della Fidelity Electronics (per la storia è stata la prima casa a produrre nel 1976 — ed è già Evo antico - scacchi elettronici). Programmato due anni fa il CC7 è ancora giudicato un buon apparecchio in grado di soddisfare il giocatore medio (costa 240 mila lire).
Chess Challenger Sensory 8: lo dice il nome, è dotato di sensori che "leggono" le mosse direttamente sulla scacchiera. E' il modello più venduto nel mondo, con otto livelli di difficoltà (costa 350 mila lire).
Chess Challenger Champion: appena giunto sul mercato è già, così giovane, campione del mondo. Strutturato come il Sensory, è dotato di voce (parla inglese) e di visore. Conosce 64 aperture e varianti, dieci livelli di gioco ed altri accessori (costa 850 mila lire).
GGM: è prodotto dalla Applied Concepts ed è un elaboratore di base nel quale si possono inserire differenti programmi di gioco che ora vedremo (costa 380 mila lire).
Programma Morphy: conosce aperture e finali ma è particolarmente forte nel centro della partita. E' un miglioramento del Sargon/Boris 2.5 e può essere utilizzato congiuntamente ai programmi Gruenfeld e Capablanca (costa 200 mila lire).
Programma Gruenfeld: specializzato solo nelle aperture, di cui conosce 500 varianti (costa 200 mila lire).
Programma Capablanca: specializzato nei finali, è da inserire nell'elaboratore dopo il programma Morphy (costa 250 mila lire).
Mini Sensory Chess Challenger: è l'ultimo nato e il più piccolo della serie CC. Dispone di quattro livelli di gioco e funziona anche a batteria (costa 148 mila lire).
Auto Response (ARB): è il top degli scacchi elettronici, con sensori ultrasensibili e moduli intercambiabili. Il programma di gioco è il Sargon 2.5, di cui è prevista una nuova versione per l'inizio dell'anno prossimo. Di grandi dimensioni (52.5 x 52.5 centimetri) è in legno, dotato di pezzi di eccellente fattura (costa un milione e mezzo).



In alto il sistema base GGM.
Sotto l'ARB da lire 1.500.000.



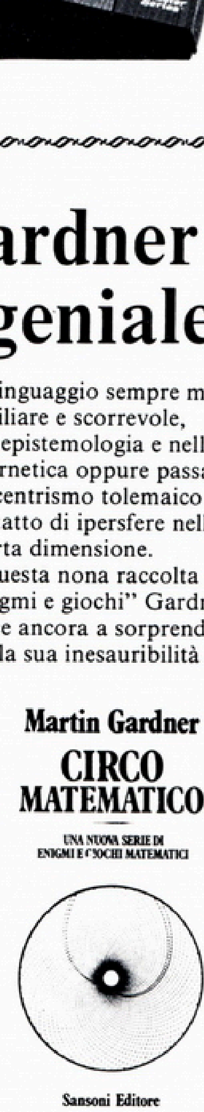
La Matematica secondo Berloquin

Questo è il secondo libro tradotto in italiano dell'autore de "Il centogiochi" che figura nella stessa collana.
Mentre nel primo vi erano esposti vari tipi di giochi, "giocando alla matematica" è invece una raccolta di problemi numerici, geometrici e logici che compaiono da qualche anno sul supplemento quindicinale dedicato a scienza e tecnica del quotidiano francese "Le Monde".
Sono settantacinque esempi della cosidetta "matematica ricreativa" seguiti dalle loro rispettive soluzioni a volta molteplici per il contributo di ingegnosi lettori.
L'esposizione dei problemi e la loro discussione è essenzialmente scarna e sintetica senza però mai scivolare nell'incomprensibile "matematicismo" delle sole formule.
Il libro è quindi un campionario dei più noti soggetti sull'argomento (viaggiatori che incontrano mentitori e no, cavalli che si muovono sulla scacchiera, treni che vanno e che vengono a diverse velocità, dissezioni geometriche e quadrati magici). Tuttavia delle piacevoli variazioni ne mostrano vivaci ed imprevedibili sviluppi. Ai problemi classici ed ai loro discendenti sono affiancati nuovi enigmi che non potranno non interessare gli appassionati di "ludomatica" (o "mateludica").
Un esempio: "Sono dati alcuni punti in un piano e le distanze tra i punti sono tutte diverse. Congiungiamo ogni punto al punto che gli è più vicino. La figura ottenuta può contenere un poligono chiuso? (Notiamo che un punto X può essere legato a due punti P e Q: a P perché P è il più vicino a X e a Q perché X è il più vicino a Q).

Pierre Berloquin, "Giocando alla matematica" ed. Vallardi, £. 7.000

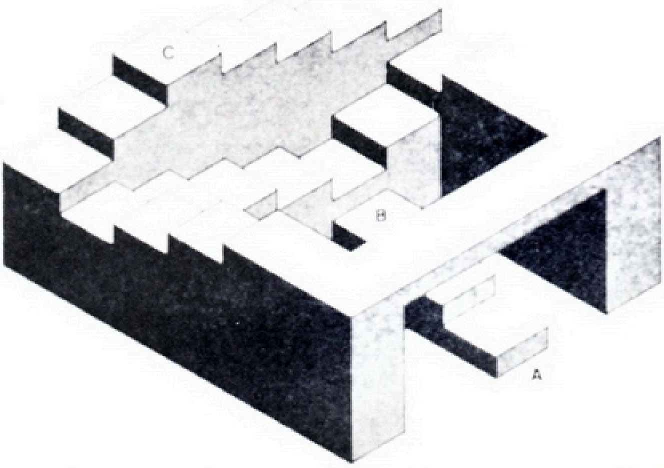
Martin Gardner domatore geniale

Con l'inflazione, lo sappiamo, anche il biglietto per il circo costa più caro. Un po' troppo forse per questo spettacolo per grandi e bambini condotto dall'impareggiabile trapezista di discipline matematiche qual è Martin Gardner. Clown e giocoliere, egli è soprattutto un domatore che riesce a rendere innocuo ed accattivante ogni capitolo della matematica. Come infatti dice nella prefazione "benché io non sia in grado di fornire una definizione più esatta del gioco matematico, son convinto che, qualunque esso sia, rappresenta il metodo migliore per catturare l'interesse dei giovani nell'insegnamento della matematica elementare". Ed in questo suo compito è senza dubbio l'incontrastato maestro. Tanto da potersi permettere di sconfinare, con un linguaggio sempre molto familiare e scorrevole, nell'epistemologia e nella cibernetica oppure passare dal geocentrismo tolemaico al contatto di ipersfere nella quarta dimensione.
In questa nona raccolta di "enigmi e giochi" Gardner riesce ancora a sorprenderci con la sua inesauribilità di



argomenti diversi unita ad una non comune capacità di trovarne delle interconnessioni nella semplicità dell'esposizione, quasi un racconto. Alla stessa "semplicità" ed al suo rapporto con la ricerca scientifica è anche e forse non a caso dedicato un capitolo. Alcuni altri soggetti: i triangoli eleganti, la geometria con il solo compasso, palindromi di parole e numeri ed infine giochi topologici e numerici con le banconote.
Un libro, comunque, da leggere e gustare nella sua interezza anche se disseminati nel testo troviamo ovunque dei problemi. Ve ne proponiamo uno tratto dal primo capitolo (le illusioni ottiche):
"Supponendo (vedi illustrazione) che ci siano tre scalini per salire dalla base A fino al gradino B, è possibile passare da A a C salendo non più di 10 gradini?
La soluzione è possibile solo perché la struttura in realtà é impossibile".

Martin Gardner.
"Circo Matematico",
ed. Garzanti £. 15.000



I nuovi vecchi giochi

Natale, regali, strenne. Il volume di Raffaele Rinaldi uscito nei giorni scorsi per i tipi di Rizzoli è una strenna d'eccezione.
"I nuovi giochi" — questo il titolo — è naturalmente la registrazione di un fenomeno e non un'affermazione di novità. In 120 pagine si illustrano decine di giochi per lo più antichi e tradizionali ricchi di storia e di aneddoti. "Nuovo" è il fatto che a questi giochi si ritorni oggi con interesse, passione e impegno da parte di un pubblico adulto sempre più maturo.
Il volume si divide in cinque sezioni: giochi di tavoliere (Pachisi, Ludo, Backgammon, Go, Halma, Reversi, Tablut, Gioco delle L, Awele, Barca); solitari e rompicapo (Gioco del 15, Quadrato prigioniero, Tangram e Stomachion, Solitaire, Polimini, Cubo magico); giochi di simulazione (Wargames, Fantasy Games e fantascienza); giochi elettronici (scacchi elettronici, Backgammon elettronico, altri giochi); giochi astratti (Master mind, Tripples, Eleusis, Hex).
E' come si vede (e come scrive l'autore) "una scelta arbitraria, criticabile, umorale", e tuttavia non priva di una sua logica.
Essi hanno infatti in comune l'essere "metafora dell'attività umana", strumento per "padroneggiare e controllare, su una scacchiera, su un tavoliere, lanciando dadi, muovendo pezzi o abbattendo carte, una situazione conflittuale astratta e reale al tempo stesso".
Da questo punto di vista l'"eresia" di Rinaldi nel definire "giochi di simulazione" Monopoli e Lotta di classe cessa di essere tale, anche se non mancherà di suscitare qualche sussulto tra i giocatori di boardgames.
Opera adatta per un primo approccio a giochi desueti e non (di molti si forniscono in forma sintetica ma chiara le istruzioni), "I nuovi giochi" ha, del regalo sotto l'albero, anche il prezzo: 25 mila lire.

Raffaele Rinaldi
"I nuovi giochi"
ed. Rizzoli, L. 25.000

1 SCRABBLE
ABBACINARE, ECLAT...

Avanti su continua..., finisci il tuo gioco, componi la parola più difficile, più lunga e complessa, e così, mentre impari, vinci con Scrabble: il più bel gioco di parole Clem Toys. Ora anche nella duplice versione, con tavola rotante.

1



3 OTHELLO

Non è difficile cominciare, ma poi, smettere...
È facile giocarci, che strano è diventato come una calamita!
Si chiama Othello, no?
Già una scacchiera, 64 dischi bicolori, tutto semplice; si la semplicità di un gioco che appassiona dalla prima all'ultima mossa.

3



4 ROULETTE ELETTRONICA
Six noir pair et passe... carré, cavallo, pieno...
Hei ho vinto!!!
Il fascino del rischio, della vittoria, l'entusiasmo del successo.
Elementi di un gioco antico come il mondo, piccoli pezzi dell'ultimo divertimento Clem Toys, della tua nuova super moderna: Roulette elettronica.

5 TOMBOLA ELETTRONICA
Una musica, un ricordo,... "quaterna".
Un motivo, ma si, ecco il titolo,... "cinquina".
E poi..., "tombola".
Musica e gioco, divertimento e vittoria: tombola elettronica Clem Toys.

4 5



I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI
via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149

Casale Monferrato
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERIGIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND
via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R.
viale Monza, 2
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO
Residenza - Portici Milano 2

Monza
INFERNO
via Passerini, 7

Padova
LUTTERIGIOCHI
Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA
via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI.
via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI
viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
GIROTONDO
piazza Buenos Aires 11
GIROTONDO
via Libia, 223
GIROTONDO
via Frattina, 25
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI
via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

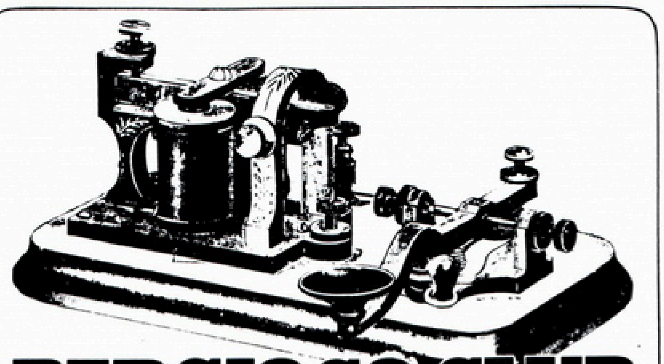
Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85
(ang. via Dante)

Verona
GIOCARE
p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15
Recapito di Milano
viale Piave, 21



PERGIOCO CLUB

I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.

ALTRI NEGOZI

Aosta
MASTRO GEPPETTO
Via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI
corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE BIMBOGIOCA
via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department"
Via Gramsci 7

Ivrea
DIDATTICA PIU
via Arduino 131

Livorno
PIERO SANTINI
Via Marradi 48

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS
via Durini, 5
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15
MINI BASE V.le Piave, 1

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI
via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini
GIOCAGIÒ
Via Tempio Malatestiano 6/6A

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY
via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO
piazza G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57
L'ASINO CHE VOLA
Via dei Volsci 41

Salò
CASA DEL GIOCATTOLO
Via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Assarotti, 16
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA
Via Stampatori 6/b
GIUOCHI
Via Altieri 16/bis
IOIO
Via Capra, 17A - Rivoli

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese
BINDA C.
c.so Matteotti, 23

Venezia - Portogruaro
TABACCHERIA SILVESTRINI
Via Garibaldi, 52

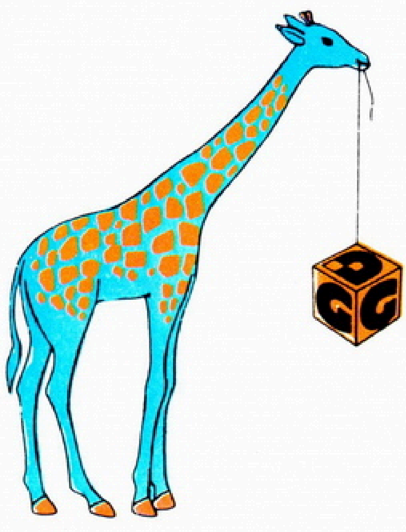
Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME .... NOME ....
VIA .... CITTÀ .... PV ....
Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli
☐ autorizzo ☐ non autorizzo
la diffusione del mio nome agli altri soci.
Mi interessano questi settori di gioco: ....
...

Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15
20133 Milano

SPECIALE
OFFERTA GIRAFFA





NEI NEGOZI DELLA GIRAFFA, aderenti al Gruppo Italiano Diffusione Giocattoli,

UN'OFFERTA STRAORDINARIA ED ESCLUSIVA.

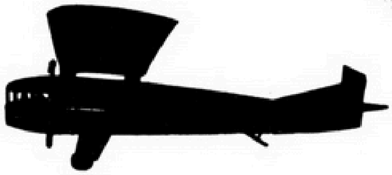
TELEPARTNER, il nuovissimo videogiochi a cassette intercambiabili, per passare tante ore con gli amici in allegria.

TELEPARTNER, completo di modulo base, comandi e una prima cassetta con sessanta giochi sportivi, costa solo 250.000 lire, iva compresa.

TELEPARTNER dispone di un ampio assortimento di cassette a partire da 25.000 lire.

Alla **GIRAFFA** trovi tutti i giochi per te e i giocattoli per i tuoi figli. E in regalo il catalogo SUPERGIOCATTOLI 1981 tutto a colori: cento pagine ricchissime di idee per scegliere meglio e al giusto prezzo.

Leggi nella pagina accanto quali sono i negozi GIRAFFA della tua città. E vienici a trovare.



VITA DI CLUB

CAMPIONATO REGIONALE DI RISIKO FRIULI-VENEZIA GIULIA.
Trieste 30-31 gennaio 1982

Si terrà a Trieste nell'ultimo fine settimana di gennaio il Campionato regionale di Risiko, organizzato da Pergioco in collaborazione con Editrice Giochi.
Le gare si svolgeranno presso la Birreria Dreher, via Giulia 75-77, Trieste.
La quota d'iscrizione è fissata in lire 15.000 e comprende anche il pranzo di sabato 30 gennaio.
Le iscrizioni possono essere effettuate:
a Trieste direttamente presso il negozio Orvisi Giocattoli, Via Ponchielli, 3 e presso il negozio HO, Galleria Tergesteo.
a Udine presso il negozio Il Giocattolo 2, via Mercato Vecchio, 29.
a Milano per corrispondenza presso la redazione di Pergioco, via Visconti d'Aragona, 15, inviando nome, cognome, indirizzo, telefono e la quota d'iscrizione.
Informazioni sul regolamento e le modalità di gara possono essere richieste telefonicamente alla redazione: 02/719320 o all'AIPL di Trieste, dal lunedì al sabato, dalle 17.30 alle 19.30, chiedendo di Alessandro Carbone, Tel. 040/60888.
Il vincitore del torneo accederà di diritto alle fasi finali del Campionato italiano di Risiko 1982.
I premi, oltre alle coppe per i primi tre classificati, comprendono: un buono acquisto giochi di lire 100 mila per il vincitore; un buono acquisto giochi di lire 60 mila per il secondo classificato; un buono acquisto giochi di lire 40 mila per il terzo classificato; un gioco Editrice Giochi dal quarto al decimo classificato.
ATTENZIONE: le iscrizioni sono aperte dal 15 dicembre al 20 gennaio presso HO di Trieste, Il Giocattolo 2 e la redazione di Pergioco; dal 4 al 20 gennaio presso Orvisi di Trieste.

La società italiana di giochi creativi, l'Arci dama scacchi e il Circolo giochi intelligenti di Lugo di Romagna organizzano con il contributo e la partecipazione di Pergioco, Città del Sole, il comune di Lugo, l'Amministrazione provinciale di Ravenna, la regione Emilia Romagna e il Centro Italiano Master Mind, "CINQUE GIORNI CON I GIOCHI".
Dal 9 al 13 dicembre si terranno a Lugo di Romagna una serie di mostre, tornei, conferenze sul gioco. In particolare: una mostra di scacchi e scacchiere, una mostra del libro e delle riviste sul gioco, una mostra del gioco intelligente e creativo, una mostra filatelica sugli scacchi, un torneo di wargame, uno di Master Mind super e di Master Mind aperto, incontri simultanei di Master Mind e di scacchi, animazioni e incontri su "animazione e giochi", "gioco e matematica", "gioco e integrazione degli handicappati"
Sarà inoltre svolto il primo campionato italiano di Master Mind attivo.

VENDO a lire 35 mila: Africa Korps (Ah) e Sinai (Spi). Il prezzo non è trattabile' Rivolgersi a Guido Dimarzio, telefono 081/366487. Questo annuncio è valido per la sola zona di Napoli.

CERCO appassionati di giochi "intelligenti", escluso boardgames, wargames e go. Anche per corrispondenza. Rivolgersi a Paolo Arcudi, Casella postale 25 - 33170 -Pordenone.

CERCO iscritti Torneo Masters per provare per posta il gioco "alla cieca" nei seguenti wargames: Blitzkrieg, Africa Korps, Caesar legions. Gli interessati, che devono conoscere bene i giochi, possono scrivere a Pietro Cremona, via Cavour 6 -41049 Sassuolo (Modena).

OCCASIONE vendo Microvision con cassette Blockbuster e Duello sul Mare; tutto a lire 100 mila.
Vendo Stop Thief a 40 mila lire. In ottime condizioni. Scrivere a Alessandro Ivanoff, via Porte Nuove, 59 - 50144 Firenze.

SCAMBIO gioco Midway (Ah) completo di ogni pezzo e in ottimo stato con uno di questi giochi purché tradotti e completi di ogni pezzo: Wizard's Quest (Ah), Title Bout (Ah). Foreign Exchange (Ah), Richtofen's war (Ah), Sword and sorcery (Spi), Sorcerer (Spi), Pandora (Spi), Dark Nebula (Spi) Triplanetary (Gdw).
Preferibilmente effettuo scambio solo nella zona di Genova o in zone limitrofe. Telefonare a Enrico: 010/302303.

BOARDGAMER SEMI-ESPERTO cerca disperatamente colleghi nei dintorni. Rivolgersi a Enzo de Ianni, Via M. Planco, 48 - 82100 - Benevento. Telefonare dalle 14 alle 16 e dalle 19,30 alle 21 allo 0824/23218.
Cerco inoltre i seguenti giochi: War in the ice (Spi); The next war (Spi); World war three (Spi); BAOR (Spi); Fifth corp (Spi); Objective: Moscow (Spi); Invasion: America (Spi); Battlefleet: mars (Spi); Global war (Spi);
Vendo o cambio: Sniper (Spi); Seelowe (Spi); Starship troopers (Ah); France '40 (Ah); Blitzkrieg (Ah); Dark nebula (Gdw); Squad leader (Ah).

FEDERICO P. desidera mettersi in contatto con Carmine Gregorio. Telefonami ore pasti: 33419.

VENDO in ottimo stato: Blue and gray (Spi); Cassino (Ah); Desert and war (Spi).
CERCO: Dungeons and Dragons.
Telefonare a Marco: 02/235222 o a Alessandro: 02/2363848.

CERCHIAMO appassionati di boardgames per costituire una Associazione Lucchese di boardgames, per creare gruppi, possibilità di incontro, di scambi e di tornei.
A questo proposito il Friday Club di Lucca e il negozio Lilliput, organizzano un incontro inaugurale di propaganda e di illustrazione dei vari giochi e del ruolo che possono avere per un'intelligente occupazione del tempo libero per il 5 e 6 dicembre nella Sala della Cultura, presso il teatro del Giglio di Lucca.

E' NATA LA SEZIONE DI VENEZIA DEL PERGIOCO CLUB. Può essere un'occasione per conoscere nuovi compagni di gioco. Gli appassionati di Bridge, Master Mind, Scarabeo, Backgammon, Scacchi e di qualsiasi altro gioco intelligente possono telefonare per informazioni al 711029 o al 926146.

CERCO giocatori di boardgames per imparare a giocare meglio. Scrivere o telefonare a Paolo Agostini Ferretti, via del Boschetto, 114 - 00184 Roma - telefono 06/4743816.

CAMBIO (esclusivamente) con giochi un pochino... ricercati: Victory in the Pacific (Ah); Source of the Nile (Ah), War and Peace (Ah); Air assault on Crete (Ah); Sniper (Spi); Fifth Corps, Victory in the West, Fighting sails (apparsi su S&T); Carrier Strike (WWW).
Tutti i giochi sono nuovi, con counters ancora da staccare. Inviare offerte e proposte a Massimo Galluzzi, Via Emilia 401, 15057 Tortona (Al).
CERCO giocatori Diplomacy per corrispondenza. Paolo Carraro, Via Circonvallazione, 4 - 41054 Marano S. P. (Modena).

VENDO TRE wargames della I.T. in perfette condizioni. Sono abbastanza facili. Prezzo da concordare. Li scambierei anche con Millennium (It). Telefonare ore pasti a Enrico: 02/5392208.

VENDO i seguenti war della Ah al 50 per cento del prezzo di mercato. War and peace, Napoleon at war, Tobruk, Panzer leader. Si garantisce l'ottima giocabilità del materiale. Telefonare ore pasti allo 02/718744.

VENDO: Guerra dell'anello (Spi), Middle Earth (Spi); Nato 80; War and sea (Ah); Dark Nebula (Gdw); Baseball (Spi); Sinai (Spi); Mitologie (Yaquinto). Telefonare dalle 19 alle 21 al 02/313940. Prezzi modici; giochi in eccellente stato, alcuni nuovi.

MI SCUSO con coloro con i quali avevo iniziato a giocare per corrispondenza, ma ho deciso che non fa per me. Mi scuso anche per troncato così di colpo. Paolo Cumunian, Mantova.

CAMBIO i seguenti giochi con altri: Iliad (It) e Third Reich (Ah). Sono praticamente nuovi, giocati una sola volta. CERCO giochi di simulazione possibilmente di fantascienza. Telefonare allo 0586-942439 o scrivere a Giorgetti Sergio, Via Guerrazzi 7/A - Stagno (LI). Solo se abitate nei dintorni e siete raggiungibili in auto.

Gli annunci di questa rubrica sono gratuito. Si pregano i lettori ed i circoli interessati di comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.

PHOTO: LUCIANO BUGLIONI TWEN STUDIO

FIDELITY ELECTRONICS

CHAMPION SENSORY CHESS CHALLENGER

Vincitore del primo Torneo Mondiale di Scacchi per micro elaboratori (Londra, 1980) e del primo Torneo Nord- Americano, CHAMPION SENSORY CHESS CHALLENGER è oggi la più forte e la più sofisticata delle macchine che giocano a scacchi.

Da oggi, dunque, potete giocare con il Campione del Mondo, misurandovi con un avversario elettronico fortissimo e super-dotato: □ Scacchiera parlante a sensori: Champion "sente" le mosse e le annuncia in inglese. □ 10 livelli di gioco, oltre la possibilità di far eseguire alla macchina un numero prestabilito di mosse in un tempo dato. □ Grande potenza logica e supervelocità nelle risposte: Champion utilizza il vostro tempo di riflessione per elaborare le proprie mosse. □ Fortissimo nei problemi di matto in 2,3,4 mosse, vi offre anche la possibilità di annullare fino a 15 mosse per riprendere la partita ad uno stadio precedente.

CHAMPION, è in vendita a lire 850.000 nei migliori negozi di giochi e di elettronica, dove troverete l'intera gamma Fidelity: IL SENSORY CHESS CHALLENGER 8 LIVELLI a lire 350.000, - E L'ULTIMA, INCREDIBILE NOVITÀ: MINI SENSORY CHESS CHALLENGER, SOFISTICATISSIMO MINI-COMPUTER TASCABILE A SENSORI, A LIRE 148.000!



Distributore esclusivo

selegiochi

Via Fumagalli, 6 - Milano Tel. 839.0618 - 837.7517

BREVETTI

Domande di privativa industriale (invenzioni e modelli) presentate in Italia nel corso dell'anno 1980/81 e disponibili in visione

— SEGNALAZIONE N°. 13 — DICEMBRE 1981

Rif. 2/807	TOMY	Gioco elettronico comprendente un corpo scatolare rettangolare con spigoli arrotondati... presentante un quadro visore ecc.
Rif. 2/808	STAUFFER	Gioco di società composto da pista a sei cerchi ognuno rappresentante area geografica e composto di caselle di colori diversi e di carte da gioco aventi colori corrispondenti alle caselle.
Rif. 2/809	EFFSEN A G	Combinazione di contenitori e stecchini da cocktail muniti di marcature per giochi.
Rif. 1/810	PICCOLINI	Tombola didattica.
Rif. 1/811	BIANCHINI	Gioco di abilità manuale.
Rif. 2/812	ISTITUTO DEL GIOCO	Gioco di induzione.
Rif. 2/813	CECCHETTI	Bigliardino elettronico presentante una base sostanzialmente rettangolare ecc.
Rif. 2/814	COLOMBO	Complesso di carte-scheda atte a fornire i numeri di una puntata della roulette.
Rif. 2/815	KROLL	Serie di tre tavoli per gioco tipo bigliardino.
Rif. 2/816	MATTEL	Involucro per gioco elettronico.
Rif. 2/817	BREZZILEGNI	Cofanetto portacarte da gioco in posizione verticale.

Le segnalazioni sono a cura dell'archivio A.B.I.G I. della ditta RIMOLDI BRUNO — Milano — Tel. 02/392855 — CP 1325 MI — CORDUSIO.

BACKGAMMON NEWS

NOTIZIARIO DELLA BEA
ASSOCIAZIONE EUROPEA BACKGAMMON

IL CAMPIONATO NORD-AMERICANO ALLE BAHAMAS

Dal 25 al 31 Gennaio 1982 si terrà alle Bahamas, all'Hotel Britannia Beach di Nassau, il Campionato Nord Americano di Backgammon con premi aggiunti per 12.500 dollari. La direzione è di Lewis Deyong; il successo è quindi assicurato. In occasione di questo torneo sarà inaugurata una nuova formula denominata "Multiple Knock-out-System" che funzionerà così: il martedì si giocheranno tre turni in un primo torneo e rimarranno così qualificati 32 giocatori ed eliminati tutti gli altri che entreranno in un secondo torneo che avrà inizio il mercoledì.
Al mercoledì continuerà il primo torneo con due turni per cui resteranno qualificati nel primo torneo 8 giocatori; nel secondo torneo si giocheranno, al mercoledì, 4 turni per cui resteranno qualificati in questo secondo torneo 16 giocatori.
Al giovedì si svolgeranno ancora 2 turni del primo torneo e tre turni del secondo; inizierà un terzo torneo nel quale entreranno tutti gli eliminati dei due primi tornei, di questo terzo torneo si svolgeranno al giovedì 4 turni e rimarranno così qualificati 16 giocatori del terzo torneo, 2 giocatori del primo e 2 giocatori del secondo. Al venerdì si svolgeranno tre turni del terzo torneo per cui rimarranno classificati 2 giocatori e si svolgerà un quarto torneo di 7 turni nel quale entreranno tutti gli eliminati dei precedenti tornei; anche in quest'ultimo torneo rimarranno alla fine classificati 2 giocatori.
Al sabato gli 8 giocatori che si saranno classificati nei quattro tornei si incontreranno in un torneo ad 8 per i quarti di finale.
Alla domenica si svolgeranno le semifinali e la finale che vedrà laureato il nuovo Campione nord-americano.
Oltre al torneo principale per il quale la quota di iscrizione è stata fissata in 400 dollari si svolgeranno il torneo dei giocatori intermedi e quello dei principianti con quote di iscrizione rispettivamente di 150 e 75 dollari.
I tornei per gli intermedi e per i principianti si svolgeranno con il sistema già collaudato a Montecarlo dei quattro tornei: principale, 1° consolazione, 2° consolazione e last-chance.
Le iscrizioni si ricevono all'Hotel Britannia Beach il lunedì dalle 10 alle 18 ma subito alle 14, naturalmente per i già iscritti di tutte le categorie, si svolgerà un torneo per la conquista di un premio di 2500 dollari messo a disposizione dal COGNAC COURVOISIER; sarà un torneo con tutti i rounds ai 5 punti. Alle ore 21 del lunedì è prevista una cena con l'asta dei giocatori. Nei giorni successivi, del martedì alla domenica, si giocherà a cominciare dalle prime ore del pomeriggio.
Al sabato ed alla domenica si svolgerà il torneo a squadre con un premio finale di 10.000 dollari offerto dal COGNAC COURVOISIER.
L'Agenzia di Viaggi TRAVEL SHOP di Milano (Signor CROTTI -Tel. 293042/3/4/2364517), Agenzia di fiducia dell'Associazione Europea del Backgammon, organizzerà un viaggio speciale per coloro che intendono partecipare a questo meraviglioso torneo.

CAMPIONATO SOCIALE AL BKG LUGANO

Tutte le sere di martedì di svolge all'Hotel Felix di Lugano un torneo sociale con la partecipazione di numerosi soci che via via aumentano per l'interesse che suscitano queste simpatiche riunioni. In testa alla classifica dalla quale scaturirà a fine d'anno il Campione Sociale 1981 troviamo Alberto Da Pra e Tony Veletta a pari merito con 14 punti seguiti ad una incollatura da Vittorio Castro con 13 punti. Un po' distaccati, con 8 punti, Edoardo Castro e Vittorio Balestreri e quindi Walter Sussli con 7 punti. Tutto però ancora da decidere perchè in una serata il vincitore del Torneo può aggiudicarsi anche 9 punti in quanto il Regolamento assegna 3 punti per ogni partita vinta ed 1 punto per ogni partita persa. La formula si è rivelata valida e la consigliamo ad altri BKG CLUB che vorranno, nel prossimo anno 1982, fare un loro Campionato Sociale.



Ravensburger...e gli amici

...buon divertimento! Allegri in famiglia,
piacevolmente, con intelligenza

per stare insieme, questi e tanti altri giochi



Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli

Ravensburger ®

Se misurarti col computer ti spaventa, allora Supersonic Master Mind non fa per te.

Supersonic Electronic Master Mind. Il più affascinante gioco elettronico del mondo.

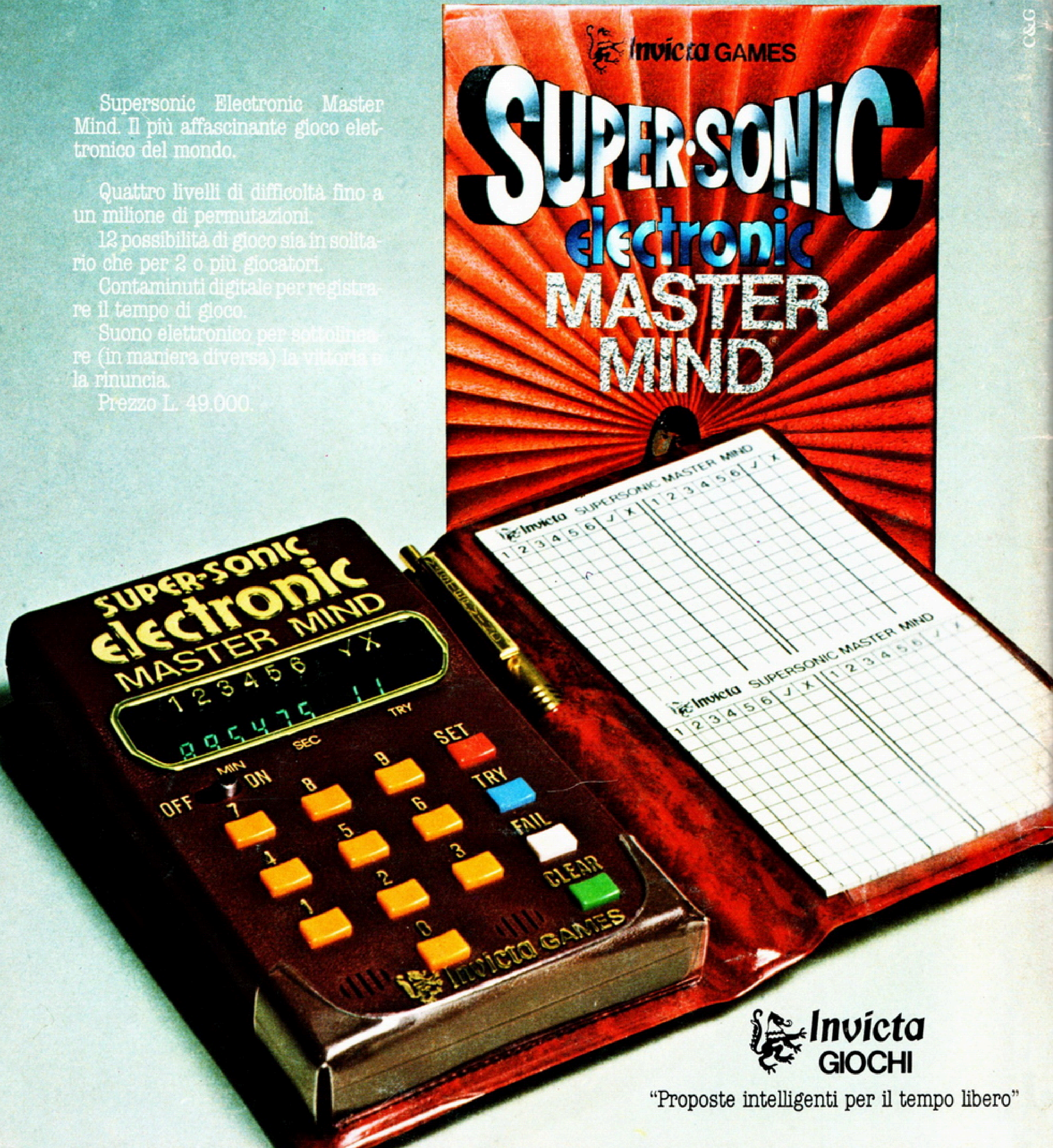
Quattro livelli di difficoltà fino a un milione di permutazioni.

12 possibilità di gioco sia in solitario che per 2 o più giocatori.

Contaminuti digitale per registrare il tempo di gioco.

Suono elettronico per sottolineare (in maniera diversa) la vittoria e la rinuncia.

Prezzo L. 49.000.



C&G

Invicta GIOCHI

"Proposte intelligenti per il tempo libero"